100



TRÒ CHƠI DÂN GIAN CHO THIẾU NHI

100 TRÒ CHƠI DÂN GIAN CHO THIẾU NHI

Biên soạn: **NGUYỄN THỊ THANH THUỶ**

(In lần thứ 2)

NHÀ XUẤT BẢN KIM ĐỒNG

Vẽ Bìa: **Tạ Huy Long**
Minh hoạ: **Tạ Huy Long, Lê Chí Hiếu**
Trình bày bìa: **Phạm Quốc Cường**

Lời nói đầu

Trò chơi dân gian đã gắn bó với trẻ em Việt Nam từ nhiều đời nay. Trò chơi dân gian có nhiều thể loại phù hợp với các sở thích, cá tính khác nhau của nhiều đối tượng người chơi như sôi nổi, điềm đạm hay trầm tĩnh. Mỗi trò lại có một quy luật riêng, mang sắc thái khác nhau khiến trẻ em chơi không thấy chán. Hơn nữa, các trò chơi dân gian Việt Nam thường giản tiện, không cầu kì, tốn kém nên có thể dễ dàng chơi mọi nơi, mọi lúc, dụng cụ dễ kiếm, dễ làm. Ngoài việc vui chơi, rèn luyện thân thể, còn thể hiện niềm khát khao chiến thắng tiềm ẩn trong các em qua các trò chơi lý thú này.

Để cung cấp những kiến thức, kĩ năng cần thiết giúp các em học sinh có thêm niềm vui sau những giờ học căng thẳng và trong các hoạt động ngoại khóa, phát triển thể chất - trí tuệ toàn diện Nhà xuất bản Kim Đồng tổ chức biên soạn cuốn sách ***100 trò chơi dân gian cho thiếu nhi.***

Nội dung chính của cuốn sách gồm 2 phần:

Phần I: Trò chơi dân gian thiếu nhi trong đời sống thường ngày và trong bài hát đồng dao.

A. Trò chơi trong đời sống thường ngày

B. Trò chơi trong các bài hát đồng dao

Phần II: Trò chơi dân gian thiếu nhi trong ngày hội.

Các nội dung cụ thể này chắc chắn bổ ích với học sinh và tạo thêm cho các em niềm phấn khởi say mê trong học tập.

NHÀ XUẤT BẢN KIM ĐỒNG

PHẦN I

TRÒ CHƠI DÂN GIAN THIẾU NHI TRONG ĐỜI SỐNG THƯỜNG NGÀY VÀ TRONG BÀI HÁT ĐỒNG DAO

A. TRÒ CHƠI TRONG ĐỜI SỐNG THƯỜNG NGÀY

1. OẲN TÙ TÌ

a. Mục đích, ý nghĩa, yêu cầu:

- Góp phần rèn luyện khả năng tưởng tượng và phán đoán, tính nhanh nhẹn và chấp hành tổ chức, kỉ luật… cho người chơi.

- Tạo không khí vui chơi sôi nổi, đoàn kết.

- Đây là trò chơi đơn giản, dùng để mở đầu cho các trò chơi khác. Thường dùng để chọn người làm "cái" hoặc tìm ra người được chơi trò chơi đầu tiên.

b. Số lượng, đội hình, địa điểm chơi:

- Số lượng người chơi từ 2 em trở lên, nếu đông thì chia thành nhiều nhóm; có thể đứng hoặc ngồi chơi tự do, thoải mái.

- Địa điểm chơi là trong nhà, sân lớp, sân trường… sạch sẽ, thoáng mát.

c. Hướng dẫn cách chơi:

- Chuẩn bị chơi: Người chơi đứng quay mặt vào nhau, tay phải nắm chặt.

- Bắt đầu chơi:

+ Khi có hiệu lệnh, người chơi đọc lời bài hát:

Oẳn tù tì
Ra cái gì?
Ra cái này?



đọc đến tiếng "này" thì dừng lại và đưa tay ra phía trước đồng thời mở tay ra theo các dạng sau:

Dạng 1: Cả bàn tay nắm lại là cái búa

Dạng 2: Cả bàn tay xoè ra, để ngửa là tờ giấy

Dạng 3: Ngón trỏ và ngón giữa giơ ra, các ngón khác nắm lại là cái kéo.

+ Sau khi giơ tay ra, người chơi sẽ dùng luật chơi để xác định thắng thua. Người thắng được búng tai hoặc búng mũi người bị thua; được làm "cái" hoặc được đi trước trong trò chơi tiếp theo... Người thua bị búng mũi, búng tai hoặc phải "làm người đi bỏ khăn" (trong trò chơi "Bỏ khăn"), làm "mèo" và "chuột" (trong trò chơi "Mèo bắt chuột"...).

+ Nếu đông người chơi, trò chơi lại tiếp tục ván khác để xác định tiếp thú tự người thắng thứ hai, thứ ba... và người thua cuối cùng.

d. Luật chơi:

Thắng - thua được quy định như sau:

- Búa thắng được kéo, thua tờ giấy. Kéo thắng được tờ giấy.

- Người chơi phải giơ tay ra kí hiệu cùng một lúc, không được ra chậm quá hoặc nhanh quá.

- Nếu ai cố ý ra chậm quá là thua hoặc phải làm lại.

Ghi chú: Hiện nay, trẻ em hay dùng hình thức cùng hô "1,2,3" rồi giơ tay ra trước mặt và dùng luật chơi như "Oẳn tù tì" để xác định thứ tự chơi.

2. BỊT MẮT BẮT DÊ

a. Mục đích, ý nghĩa, yêu cầu:

- Góp phần rèn luyện kĩ năng di chuyển, nhanh nhẹn khéo léo, khả năng phán đoán và bắt trúng đối phương khi mắt bị che kín... cho người chơi.

- Tạo không khí vui chơi sôi nổi, đoàn kết.

b. Số lượng, đội hình, địa điểm chơi:

- Số lượng người chơi không hạn chế, người chơi đứng theo đội hình vòng tròn quanh người bị bịt mắt (cách chơi 1) hoặc làm thành hàng rào vòng tròn rộng khoảng 5 - 7m (cách chơi 2) cùng vỗ tay cổ vũ cho các bạn chơi.

- Địa điểm chơi rộng rãi, sạch sẽ, bằng phẳng.

c. Hướng dẫn cách chơi:

Có 2 cách chơi:



Cách 1:

- Chuẩn bị chơi: "Oẳn tù tì" hoặc chọn một người xung phong bịt mắt làm người đi bắt dê; khăn bịt mắt; người chơi khác đứng vòng tròn xung quanh.

- Bắt đầu chơi: Người chơi chạy xung quanh người bị bịt mắt cho đến khi người đó hô "đứng lại" thì phải đứng lại không được di chuyển và hô "bắt đầu" thì lại di chuyển. Khi hô "đứng lại" người chơi đứng im, lúc này người bị bịt mắt bắt đầu "lần" đi xung quanh để bắt được một ai đó, người chơi thì cố tránh để không bị bắt và tạo ra nhiều tiếng động để đánh lạc hướng. Đến khi người bịt mắt bắt được ai và đoán trúng tên thì người đó phải ra làm người "bắt dê", nếu đoán sai lại bị bịt mắt và làm người đi bắt dê tiếp.

Cách 2:

- Chuẩn bị chơi: Chọn hai người vào chơi, một người làm "dê", một người đi "bắt dê". Cả hai cùng bị bịt mắt. Quản trò đưa hai bạn vào vòng tròn, đứng quay lưng vào nhau, cách nhau một cánh tay, quy định rõ ai là người làm "dê", ai là người đi "bắt dê". "Dê" phải vừa đi vừa kêu "be be", người đi "bắt dê" phải chú ý nghe tiếng "dê" kêu để định hướng, phán đoán và đuổi bắt.

- Bắt đầu chơi: Khi nghe hiệu lệnh chơi, hai người đi về hai bên. "Dê" kêu "be be" chạy lung tung, người đi tìm cố gắng bắt cho được "dê", các bạn xung quanh hò reo. Nếu bắt được "dê" thì thắng cuộc, tiếp tục chọn hai bạn khác vào chơi lại từ đầu.

d. Luật chơi:

- Mắt phải được bịt kín

- Người chơi chỉ được cổ vũ, không được nhắc hoặc mách cho bạn đi bắt dê.

- Không được chui ra khỏi vòng tròn (cách chơi 2).

- Nếu như trong một thời gian quy định mà không bắt được dê thì coi như bên dê thắng, thay hai người khác vào chơi.

3. BỊT MẮT ĐÁNH TRỐNG

a. Mục đích, ý nghĩa, yêu cầu:

- Góp phần rèn luyện khả năng định hướng trong không gian, sự nhạy cảm trong phán đoán… cho người chơi.

- Tạo không khí vui chơi sôi nổi, thư giãn, đoàn kết.

b. Số lượng, đội hình, địa điểm chơi:

- Số lượng người chơi không hạn chế, nếu đông chia thành nhiều nhóm, mỗi nhóm có số lượng người chơi bằng với số trống hiện có.

- Địa điểm chơi là sân trường, sân điểm vui chơi, bãi cỏ… rộng rãi, bằng phẳng, sạch sẽ.

c. Hướng dẫn cách chơi:

- Chuẩn bị chơi:

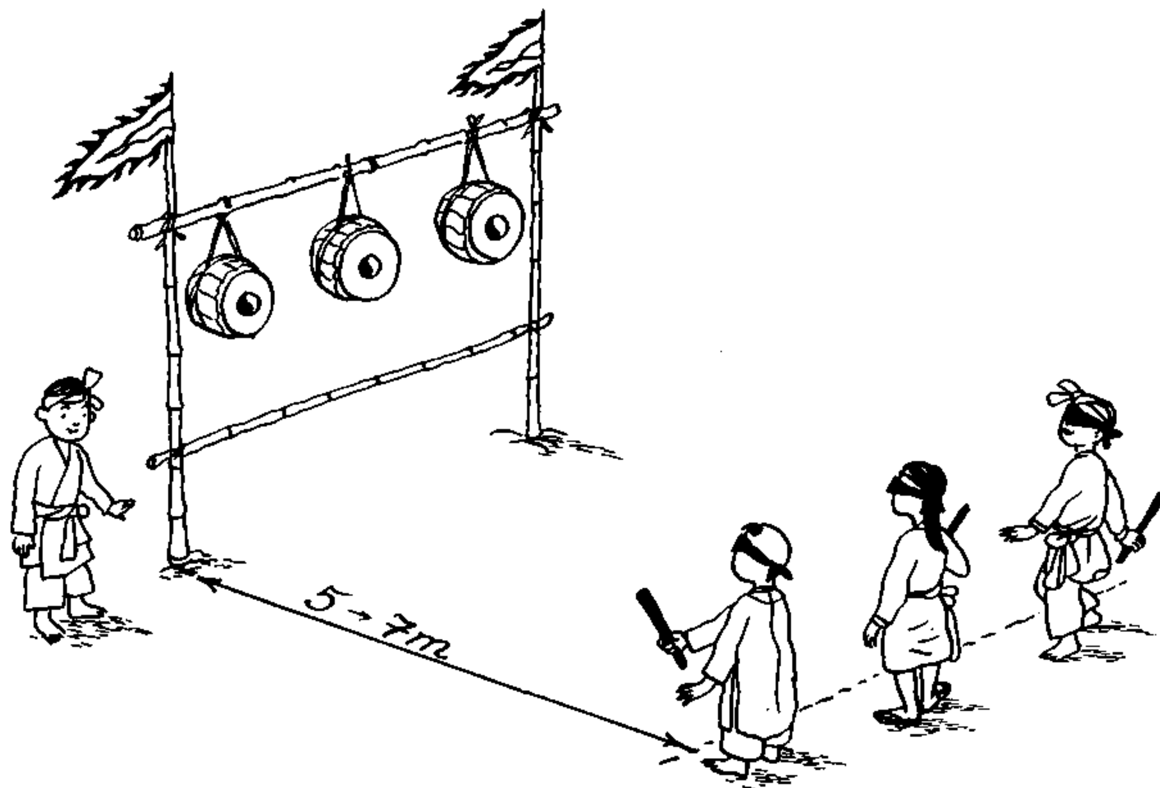
+ Chuẩn bị từ 3 - 5 chiếc trống con (có thể là trống đội, trống múa lân… nếu không

có trống có thể dùng những bóng bay to) và các bộ dùi trống cùng kích thước; treo trống lên bảng, lên giá trống có thanh bắc ngang hai trụ… Trống được treo cách mặt đất khoảng 1,5 - 2m (tính từ đáy trống, treo cao hay thấp tuỳ theo độ tuổi người chơi).

+ Khăn bịt mắt đảm bảo độ dày để người chơi không nhìn thấy gì.

+ Vẽ một vạch thẳng đối diện với bảng (giá) treo trống cách từ 5 - 7m.

+ Người chơi chia theo các nhóm, "oẳn tù tì" để xếp thứ tự đánh trống. Trước khi vào đánh trống thật, các nhóm chơi được đi lại, ước lượng khoảng cách, tầm cao... của trống (hoặc đánh thử).



+ Cử 1 - 2 người chơi ra làm quản trò; quy định số lần đánh trống…

+ Từng nhóm chơi đứng tại vạch xuất phát, mỗi người đối diện với một trống, quản trò lấy khăn bịt mắt cho từng người chơi.

- Bắt đầu chơi:

+ Sau khi nghe hiệu lệnh, người chơi tiến lên phía trước đến vị trí trống (bong bóng) của mình, ước lượng rồi giơ dùi lên đánh.

+ Ai đánh trúng trống (trúng hoặc vỡ bong bóng) sẽ được tính điểm.

Người chơi chưa đến lượt đánh trống đứng ngoài reo hò, cổ vũ… tạo không khí vui nhộn, náo nhiệt cho cuộc chơi.

d. Luật chơi:

- Nhóm nào ghi được nhiều điểm là nhóm thắng.

- Nếu người chơi của nhóm nào đánh nhầm trống, làm rơi khăn bịt mặt trước khi đánh trống, đánh quá số lần quy định… là phạm quy, nhóm đó bị trừ điểm.

4. BỊT MẮT VẼ TRANH

a. Mục đích, ý nghĩa, yêu cầu:

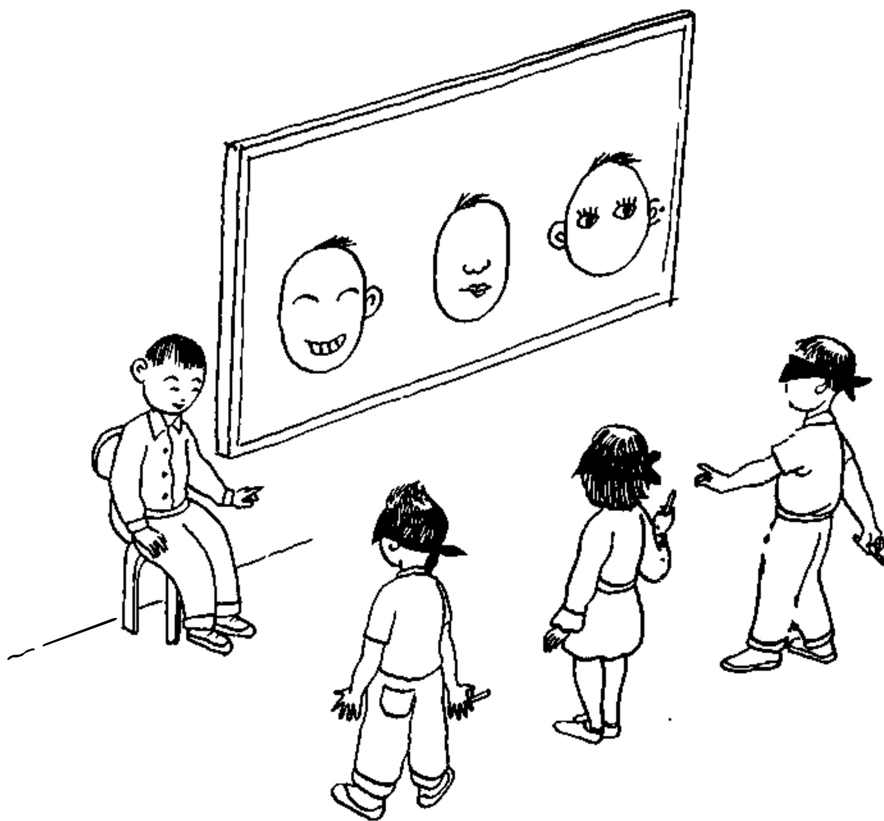
- Góp phần rèn luyện, phát triển trí nhớ và khiếu thẩm mĩ… cho người chơi

- Tạo không khí vui chơi sôi nổi, thư giãn.

b. Số lượng, đội hình, địa điểm chơi:

- Số lượng người chơi từ 2 - 3 em, nếu đông chia thành nhiều nhóm.

- Địa điểm chơi thường là lớp học, tường sân hoặc nhà... có treo tấm bảng đen để vẽ các hình chơi.



c. Hướng dẫn cách chơi:

- Chuẩn bị chơi:

+ Bảng đen lớn có kích cỡ từ 2m x 3m; phấn trắng; khăn bịt mắt từ 2 - 3 cái.

+ Người chơi chia thành từng nhóm, "oẳn tù tì" để xếp thứ tự chơi.

+ Chọn cử một người có năng khiếu hội họa làm quản trò đồng thời là giám khảo.

+ Quản trò vẽ lên bảng 2 - 3 bức tranh hình mặt người nhưng mỗi hình mặt người được vẽ đều để thiếu một vài chi tiết như: Thiếu mũi, mắt, mồm, tai...

+ Từng nhóm người chơi đứng trước bảng (số lượng bằng với số mặt hình vẽ trên bảng) cách 1m quan sát thật kĩ hình mà người chơi đó phải vẽ thêm các chi tiết còn thiếu.

- Bắt đầu chơi:

+ Quản trò dùng khăn bịt mắt các người chơi, phát cho mỗi người một viên phấn

+ Sau khi nghe hiệu lệnh, các người chơi tiến đến vị trí vẽ hình của mình vẽ những

bộ phận còn thiếu để cho bức tranh mặt người hoàn chỉnh. Người chơi nào vẽ các chi tiết bị thiếu đúng vị trí, đẹp, cân đối hài hòa... là thắng cuộc.

+ Các nhóm chơi bên ngoài cổ vũ, vui đùa, tinh nghịch nhắc cho bạn vẽ... tạo nên không khí vui tươi, sôi nổi.

d. Luật chơi:

Mắt các người chơi phải được bịt thật kín.

5. BỎ KHĂN

a. Mục đích, ý nghĩa, yêu cầu:

- Góp phần rèn luyện kĩ năng di chuyển nhẹ nhàng, bí mật; tính nhanh nhẹn khéo léo, tập trung chú ý và khả năng phán đoán... cho người chơi.
- Tạo không khí vui chơi sôi nổi, đoàn kết.

b. Số lượng, đội hình, địa điểm chơi:

- Số lượng người chơi khoảng 10 - 15 bạn, ngồi vòng tròn xếp bằng trên sân.
- Địa điểm chơi là sân nhà, sân trường... rộng rãi, sạch sẽ, bằng phẳng.

c. Hướng dẫn cách chơi:

- Chuẩn bị chơi:

+ Người chơi ngồi xếp bằng vòng tròn trên sân.

+ Chọn (hoặc oẳn tù tì) tìm ra một bạn đứng giữa sân tay cầm một cái khăn.

- Bắt đầu chơi: Khi nghe quản trò ra hiệu lệnh *"Nhắm mắt lại"*, người chơi nhắm mắt. Bạn cầm khăn giấu kín trong lòng bàn tay bước ra ngoài đi vòng quanh sau lưng các bạn đang ngồi, vừa đi vừa nói: *"Bỏ khăn, khăn bỏ, khăn chuyền. Bà con, cô chú đi tìm cái khăn"* rồi tùy ý bí mật bỏ khăn xuống sau lưng bạn nào mà mình chọn, xong rồi làm bộ tự nhiên đi tiếp. Quản trò hô *"Mở mắt"*, người chơi mở mắt ra, lúc này xảy ra 2 tình huống:

+ Tình huống 1: Khi người chơi mở mắt ra, không được ngoái đầu ra sau lưng mà chỉ dùng bàn tay thò ra sau lưng, quơ qua quơ lại xem mình có bị bỏ khăn không, nếu chắc mình không bị bỏ khăn thì ngồi yên.

+ Tình huống 2: Khi người chơi mở mắt, không được ngoái đầu ra sau lưng mà chỉ dùng bàn tay thò ra sau lưng, quơ qua quơ lại xem mình có bị bỏ khăn không, nếu quơ trúng chiếc khăn bỏ sau lưng thì lập tức đứng dậy chụp lấy chiếc khăn đuổi theo bạn đã bỏ chiếc khăn sau lưng mình. Nếu bắt được bạn đó thì bạn bỏ khăn bị thua, bạn bị bỏ khăn là người thắng cuộc. Bạn thua phải chịu làm xe kéo để chở bạn đã thắng cuộc.



Nếu người bỏ khăn không phát hiện ra mình bị bỏ khăn thì sau khi đi một vòng về đến chỗ bạn đó, người bỏ khăn đập nhẹ vào vai bạn này. Bạn này phải đứng lên chịu hình phạt theo yêu cầu của tập thể hoặc phải làm người bỏ khăn.

d. Luật chơi:

- Người chơi phải nhắm chặt mắt (không được hé mắt) khi bạn đi bỏ khăn, hai tay để phía trước người. Không được quay đầu nhìn mà chỉ dùng tay quờ tìm khăn.

- Khăn không được bỏ gần nhưng cũng không được bỏ xa tầm với của người chơi. Không được bỏ khăn lửng lơ giữa hai người chơi.

- Nếu người bỏ khăn chạy thoát và ngồi vào chỗ của bạn bị bỏ khăn đang đuổi theo mình thì bạn bị bỏ khăn phải thay thế bạn bỏ khăn. Ngược lại, nếu người bỏ khăn bị bắt được (là bị thua) phải chịu hình phạt xe kéo (hoặc hình phạt khác tuỳ ý) của tập thể trước khi trò chơi tiếp tục.

Cách làm xe kéo như sau: Bạn thua (người bỏ khăn) bỏ tay ra sau lưng, hai bàn tay nắm lấy nhau thành cài gòng, bạn thắng cuộc (người bị bỏ khăn) gác bàn chân của mình vào và nhảy lò cò theo nhịp của bạn kéo xe đi trước, hết một vòng tròn thì dừng lại.

6. BÚNG CHUN

a. Mục đích, ý nghĩa, yêu cầu:

- Góp phần rèn luyện sự khéo léo nhanh nhẹn của bàn tay kết hợp với khả năng sáng tạo, tính toán để hoàn thành trò chơi… cho người chơi.

- Tạo không khí vui chơi sôi nổi, thư giãn, đoàn kết.

b. Số lượng, đội hình, địa điểm chơi:

- Số lượng người chơi từ 2 - 3 người, nếu đông có thể chia làm 2 nhóm để cùng chơi.

- Địa điểm chơi thường là mặt bàn, mặt giường, nền nhà, hiên nhà, sân trường... bằng phẳng, sạch sẽ.

c. Hướng dẫn cách chơi:

- Chuẩn bị chơi:

+ Mỗi người chuẩn bị 10 vòng dây thun, đường kính khoảng 3cm.

+ "Oẳn tù tì" chọn một bạn làm cái và thứ tự chơi của các bạn còn lại.

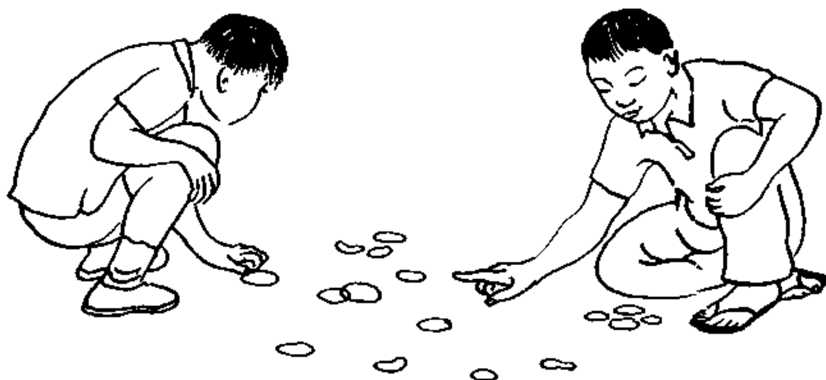
+ Nếu đông phải chia thành 2 nhóm (phe). Mỗi nhóm cử ra một nhóm trưởng.

+ Lau chùi, thu dọn mặt bàn, mặt giường hoặc nền nhà… sạch sẽ, bằng phẳng.

- Bắt đầu chơi:

+ Bạn làm "cái" được đi trước, bạn này thu hết các dây thun của các bạn lại, tung mạnh trên mặt đất (mặt giường hoặc mặt bàn)… sao cho những vòng dây thun này nằm rời rạc, mỗi nơi mỗi chiếc.

+ Sau đó, dùng ngón tay búng (gảy) vòng thun này lên vòng thun kia sao cho 2 vòng thun chồng (đè) lên nhau. Nếu 2 vòng đè lên nhau tức là được "ăn" (nhặt lấy cả 2 vòng làm "của") rồi lại tiếp tục búng vòng khác… Cứ



như thế cho đến khi nào búng (gảy) mà 2 vòng thun không đè lên nhau được tức là "hỏng", thì đến lượt bạn kế tiếp chơi. Bạn kế tiếp chơi "hỏng" thì bạn kế tiếp nữa đến lượt chơi.

+ Trò chơi cứ tiếp tục cho đến khi hết thun. Ai được nhiều vòng thun hơn là thắng. Nếu chia nhóm chơi thì nhóm nào được nhiều thun là thắng cuộc.

d. Luật chơi:

- Vòng thun phải bằng cao su, đều nhau và có hình tương đối tròn.

- Chỉ cần 2 bờ của 2 sợi dây thun nằm chồng (đè) lên nhau là ăn. Nếu 2 cạnh chỉ chạm (hoặc nằm) vào cạnh nhau là "hỏng".

- Trong khi búng thun mà để tay chạm vào vòng thun khác cũng bị coi là "hỏng".

- Khi hết thun, nếu chơi tiếp thì người chơi lại tự động đóng góp mỗi người 10 vòng thun và trò chơi trở lại từ đầu. Tập thể chơi có thể tuỳ ý quy định người nào thắng cuộc được đi trước hoặc ưu tiên cho người thua cuộc được đi trước.

** Ghi chú: Có nơi gọi là búng thun.*

7. BẬP BÊNH

a. Mục đích, ý nghĩa, yêu cầu:

- Góp phần rèn luyện sự mạnh dạn, khéo léo, can đảm và kĩ năng giữ thăng bằng... cho người chơi.

- Tạo không khí vui chơi sôi nổi, đoàn kết, thư giãn, vui vẻ.

b. Số lượng, đội hình, địa điểm, dụng cụ chơi:

- Số lượng người chơi không hạn chế, từ 5 - 10 người. Nếu đông thì chia thành nhiều nhóm chơi.

- Địa điểm chơi là sân trường, sân các điểm vui chơi trẻ em… rộng rãi, bằng phẳng, sạch sẽ.

c. Hướng dẫn cách chơi:

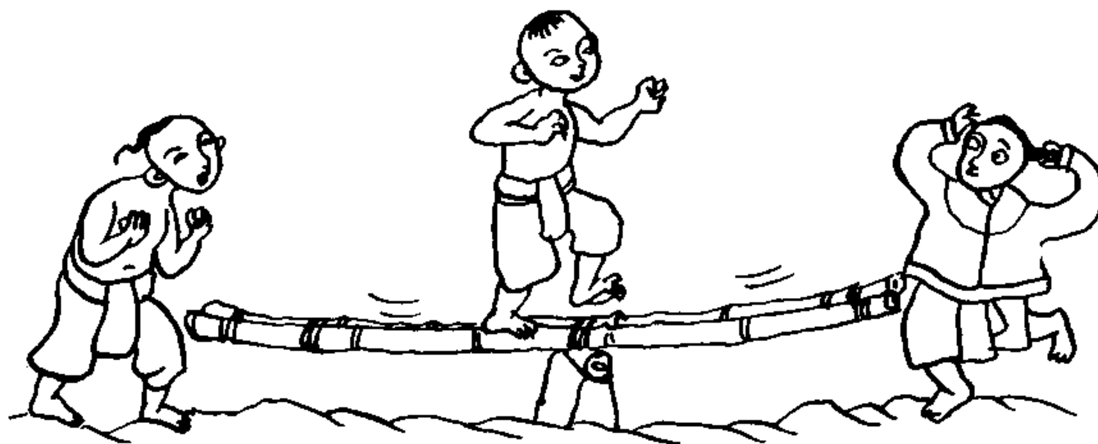
- Chuẩn bị chơi:

+ Tuỳ theo quy định của người chơi mà bập bênh được làm bằng cây tre hoặc gỗ cứng có mặt tròn hoặc phẳng, dài từ 5 - 7m (hoặc dài hơn).

+ Kê, đóng đinh hoặc cột chặt điểm giữa của bập bênh vào một trụ, để 1 đầu bập bênh chạm đất và 1 đầu giơ lên cao.

+ Đổ cát hoặc để đệm xốp lót nền đất phía dưới bập bênh đỡ cho người ngã không bị đau.

+ "Oẳn tù tì" xếp thứ tự người chơi.



- Bắt đầu chơi: Từng người chơi đứng trước đầu của bập bênh tiếp giáp với mặt đất, bước lên bập bênh và khéo léo, giữ thăng bằng đi qua bập bênh rồi quay ngược trở lại vị trí ban đầu sao cho không bị ngã vì trong khi đi bập bênh sẽ lên xuống theo sự di chuyển của người chơi. Ai đi qua nhanh, đủ số lần đi mà không bị ngã là thắng cuộc, nếu thua thì không được tính điểm lần đi đó.

d. Luật chơi:

- Quy định số lần đi bập bênh của mỗi lần chơi, nếu ai đi đủ mà không ngã là người thắng cuộc.

- Chỉ được đi từng người một để không làm ảnh hưởng nhau và đảm bảo an toàn cho các người chơi.

Các người chơi khác có thể reo hò, cổ vũ… tạo không khí cho cuộc chơi thêm vui và cũng là để thử thách tinh thần và lòng can đảm của người chơi.

Lưu ý: *Để tổ chức trò chơi này phải đáp ứng các điều kiện như sau:*

- Phải có cát hoặc đệm xốp lót phía dưới bập bênh.

- Bập bênh không có gai mắt gồ ghề, dễ làm người chơi bị vấp ngã.

- Bập bênh phải được đóng, cột, kê thật chắc chắn để không bị di chuyển khi chơi.

8. BÓNG CHUYỀN 6

a. Mục đích, ý nghĩa, yêu cầu:

- Góp phần rèn luyện phản xạ nhanh, khả năng phối hợp khéo léo, chính xác và sự phối hợp nhịp nhàng của tập thể… cho người chơi.

- Tạo không khí vui chơi sôi nổi, đoàn kết, thư giãn, vui vẻ.

b. Số lượng, đội hình, địa điểm, dụng cụ chơi:

- Số lượng người chơi được chia thành 2 đội nam và nữ, mỗi đội cử ra một đội trưởng.

- Địa điểm chơi là sân nhà, sân trường, sân các điểm vui chơi ... rộng rãi, bằng phẳng, sạch sẽ.

c. Hướng dẫn cách chơi:

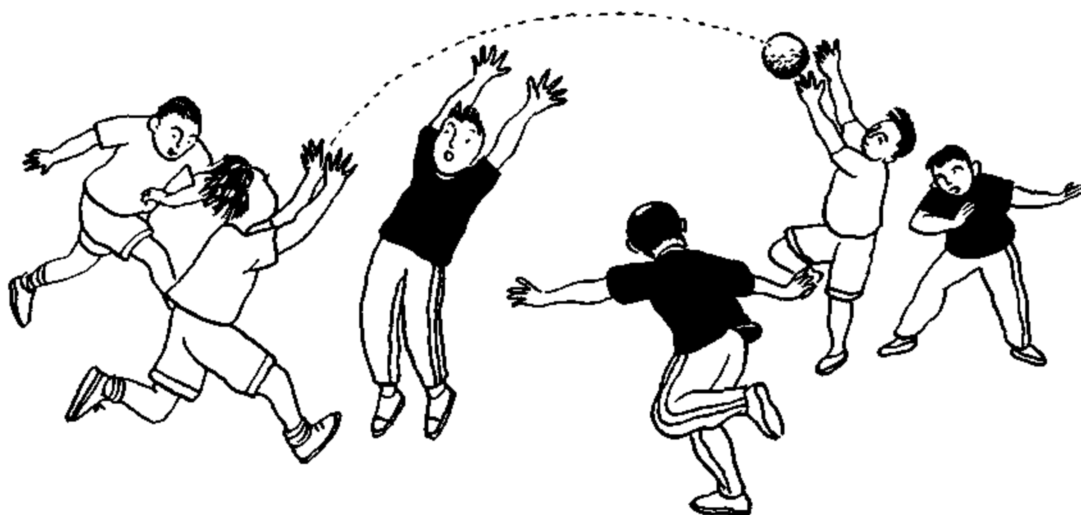
- Chuẩn bị chơi:

+ Chuẩn bị 1 hoặc 2 quả bóng chuyền.

+ Chọn ra một người chơi làm nhiệm vụ tung bóng. Hai đội chơi đứng giữa sân.

+ Quy định thời gian mỗi lần chơi bóng từ 5 - 10 phút.

- Bắt đầu chơi:



+ Bóng được người tung bóng tung lên cao vào giữa sân, một người chơi nhảy lên bắt bóng sau đó chuyền ngay hoặc chạy vài bước rồi chuyển bóng cho người thứ hai (tính là lần chuyền 1), người thứ hai nhận được bóng có thể chuyền ngay hoặc chạy vài bước rồi chuyển bóng cho người thứ ba (tính là lần chuyền 2). Trò chơi cứ tiếp tục như vậy cho đến khi nào chuyền được sáu chuyền liên tục mà không bị đối phương bắt mất bóng thì được tính một điểm, sau đó giao bóng cho đội bạn và trò chơi lại tiếp tục. Cứ như vậy, hết thời gian quy định, đội nào ghi được nhiều điểm, đội đó thắng cuộc.

+ Trong khi một đội bóng chuyền bóng cho nhau, đội kia có quyền tranh cướp bóng bằng cách đón bắt hoặc đánh cho bóng rơi rồi nhặt lấy bóng. Nếu đồng đội chuyền bóng cho mình mà để bóng rơi thì có quyền nhặt bóng lên và trò chơi vẫn tiếp tục, còn nếu để đội bạn cướp mất bóng thì những lần chuyền trước đó không được tính điểm.

d. Luật chơi:

- Không được chuyền bóng đi, lại chỉ có hai người, ví dụ: A chuyền cho B và B chuyền lại cho A; nếu chuyền trong phạm vi ba người thì được tính là những lần chuyền liên tục, ví dụ: A chuyền cho B, B chuyền cho C và C lại chuyền lại cho A.
- Không được xô đẩy, chèn ngáng chân nhau trong khi tranh bóng.

9. CHƠI U

a. Mục đích, ý nghĩa, yêu cầu:

- Góp phần rèn luyện kĩ năng chạy nhảy, đuổi bắt nhanh, tập luyện sự dài hơi, bền sức... cho người chơi.
- Tạo không khí vui chơi sôi nổi, đoàn kết, tinh thần tập thể, tôn trọng kỉ luật.

b. Số lượng, đội hình, địa điểm chơi:

- Số lượng người chơi khoảng từ 8 - 10 người chơi, nếu đông có thể chia thành nhiều nhóm.

- Địa điểm chơi là sân nhà, sân trường... rộng rãi, bằng phẳng, sạch sẽ.

c. Hướng dẫn cách chơi:

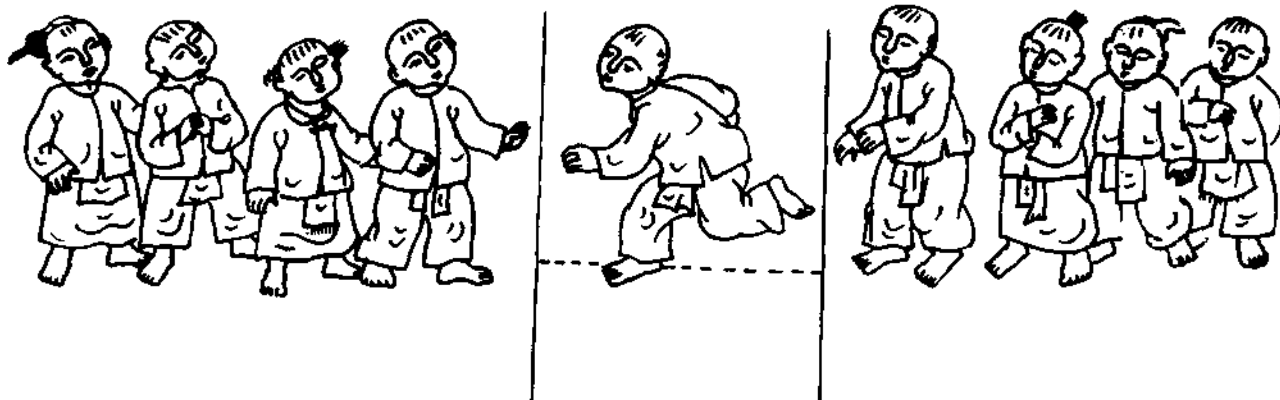
- Chuẩn bị chơi:

+ Kẻ hai vạch giữa sân làm giới hạn.

+ Từng đôi người chơi một "oẳn tù tì", người thắng đứng về một bên (đội 1), người thua đứng về một bên (đội 2).

- Bắt đầu chơi:

+ Khi nghe hiệu lệnh bắt đầu, người chơi của đội 1 đi trước, vừa đi vừa kêu "u,u...", vừa cố chạy sang vạch bên kia giới hạn để đập vào một bạn phía đội bạn rồi quay về; nếu bị dứt tiếng "u" trên sân bạn là "bị bắt", bạn nào bị đập coi là "chết"; nếu đập được bạn nhưng bị các bạn khác của đội bạn giữ lại đến tắt hơi cũng là "bị chết".



+ Đội đội 1 có người chơi đi trước và người chơi đó "bị bắt" hoặc "bị chết" thì đến lượt người chơi đội 2 đi, nếu người chơi đội 2 bị bắt... thì lại đến lượt đội 1 đi. Trò chơi cứ thế tiếp tục, cho đến khi đội nào có nhiều người "bị bắt", "bị chết", hoặc "chết hết" là thua cuộc.

d. Luật chơi:

- Số người chơi của hai bên phải bằng nhau.

- Nếu người chơi qua sân đội bạn bị giữ lại nhưng chưa dứt tiếng "u" thì cố gắng chạy trở lại qua vạch giới hạn quy định thì không bị bắt.

- Nếu chạy qua sân đội bạn, đập được người chơi rồi chạy về bên mình mà không bị đứt tiếng (hơi) u thì tất cả những người chơi nào của đội bạn bị đập đều bị "bắt giam", sang đứng ở vạch đối phương chờ người đến "cứu". Những người chơi bị "bắt giam" mà được đồng đội mình sang đập được vào người thì coi như "được cứu", được chạy về bên đội mình để tiếp tục chơi.

Người chơi bị "bắt giam" phải đứng sau lưng đối phương, cố thò tay ra ngoài để đồng đội mình chạm được tay vào để giải cứu, các "tù binh" nắm chặt tay nhau, chỉ cần một người được đồng đội chạm tay vào là cả dây được cứu thoát.

10. CÁ SẤU LÊN BỜ

a. Mục đích, ý nghĩa, yêu cầu:

- Góp phần rèn luyện thân thể và kĩ năng chạy nhảy... cho người chơi.

- Tạo không khí vui chơi sôi nổi, đoàn kết, tinh thần tập thể, giúp đỡ lẫn nhau.

b. Số lượng, đội hình, địa điểm chơi:

- Số lượng người chơi khoảng từ 8 - 10 người chơi, nếu đông có thể chia thành nhiều nhóm.

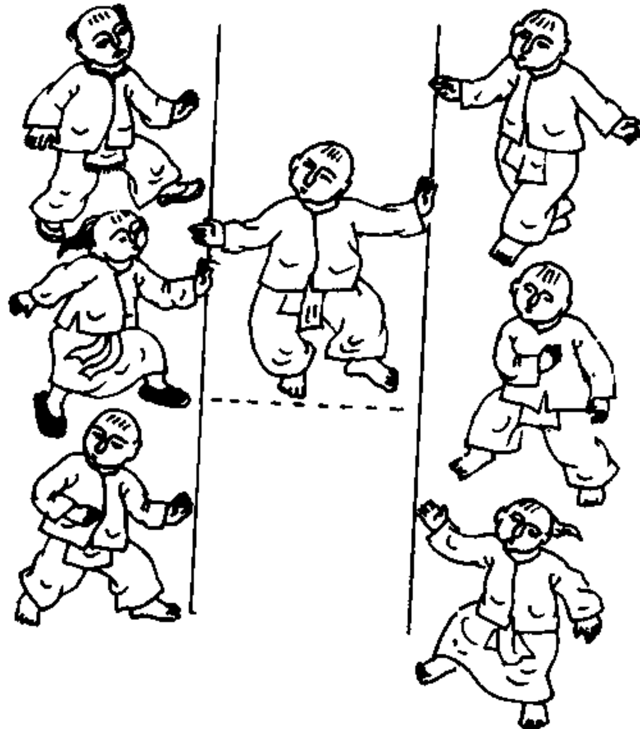
- Địa điểm chơi là sân nhà, sân trường... rộng rãi, sạch sẽ, bằng phẳng để làm sông, có kẻ vạch hai bên quy định là bờ.

c. Hướng dẫn cách chơi:

- Chuẩn bị chơi:

+ "Oẳn tù tì" chọn một người chơi làm "cá sấu".

+ Các người chơi đứng hai bên bờ.



- Bắt đầu chơi: Khi có hiệu lệnh, người chơi làm "cá sấu" đi lại giữa hai vạch tìm bắt người chơi nào ở dưới nước hoặc thò chân xuống nước (nhảy ra khỏi vạch hoặc thò chân xuống vạch). Để sinh động, người qua sông, đứng trên bờ chọc tức "cá sấu", thò chân xuống dụ dỗ "cá sấu" chạy đến bắt, khi "cá sấu" đến thì lại rút chân lên, chạy nhảy từ bờ này sang bờ bên kia, vừa chạy nhảy vừa hát "cá sấu, cá sấu lên bờ..." để thu hút "cá sấu". "Cá sấu" chạy ngược xuôi để cố gắng bắt được các người chơi, người chơi nào xuống sông mà nhảy lên bờ không kịp bị cá sấu bắt được phải thay thế làm "cá sấu".

d. Luật chơi:

- Người chơi qua sông thì không được nửa chừng quay lại, dù vòng vèo lên xuống nhưng cứ phải sang bờ bên kia mới được.

- "Cá sấu" không được dùng tay kéo người trên bờ xuống sông nếu người đó không thò chân xuống sông hoặc nhảy xuống sông.

11. CANH GÁC

a. Mục đích, ý nghĩa, yêu cầu:

- Góp phần rèn luyện tính nhanh nhẹn khéo léo, khả năng di chuyển nhẹ nhàng, quyết đoán, nhanh trí trước các tình huống... cho người chơi.

- Tạo không khí vui chơi sôi nổi, thư giãn, tinh thần tập thể, đoàn kết.

b. Số lượng, đội hình, địa điểm chơi:

- Số lượng người chơi không hạn chế, chia làm 2 đội chơi.

- Địa điểm chơi là sân nhà, sân trường... rộng rãi, thoáng mát, bằng phẳng, sạch sẽ

c. Hướng dẫn cách chơi:

- Chuẩn bị chơi:

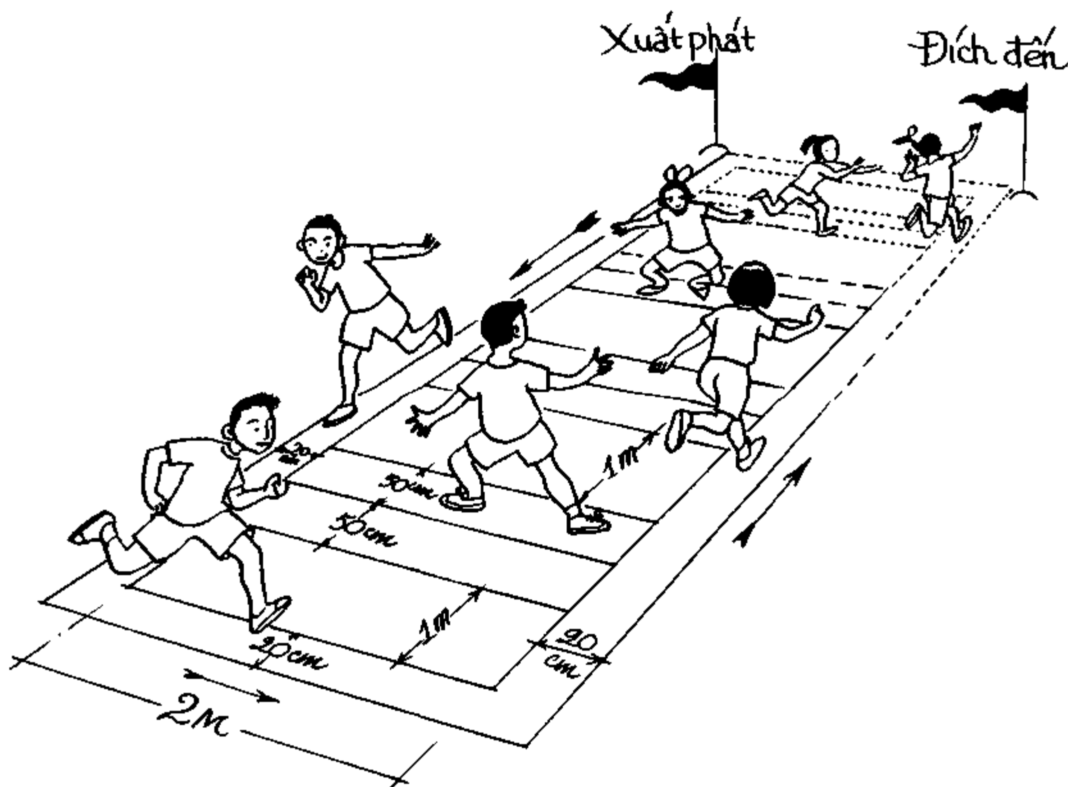
+ Vẽ sân chơi: Là những ô hình chữ nhật nhỏ 2m x 50cm, cứ 2 ô nhỏ liền nhau thì cách một ô lớn 1m, sau đó là 2 ô nhỏ và tiếp theo lại là một ô lớn... có đường bao quanh toàn bộ các ô chơi rộng 20cm. Đánh dấu điểm xuất phát ở một đầu đường bao và một điểm về đích ở cuối đường bao sân chơi.

+ Người chơi từng đôi một "oẳn tù tì" để phân chia thành 2 đội, người thắng một bên, người thua một bên. Bên thua làm người canh gác, bên thắng làm người chạy.

+ Người canh gác đứng vào những ô hình chữ nhật trên sân (1 - 2 người tuỳ theo số lượng người chơi), người nọ cách người kia 1m. Người bên chạy tập trung đứng ở đầu sân chơi.

- Bắt đầu chơi:

Khi nghe hiệu lệnh, người bên chạy lần lượt chạy theo đường bao quanh hình chữ



nhật để về đích, người canh gác di chuyển trong ô hình chữ nhật (2m x 50cm) tìm cách để đập được vào người chạy. Nếu đội người bên chạy, chạy được về đích mà không bị người bên canh gác đập vào người là thắng cuộc và người canh gác ra làm người bên chạy, trò chơi lại tiếp tục từ đầu.

d. Luật chơi:

- Người canh gác chỉ được di chuyển trong hình chữ nhật và dùng tay đập vào người chạy qua.

- Người chạy phải chạy đúng đường vẽ bao quanh hình chữ nhật, không được chạy ra ngoài.

- Người chạy nào bị đập là coi như "chết" và cả đội bị thua. Có thể chơi 3 hiệp liên tục, bên nào thắng 2 hiệp liên tục là thắng tuyệt đối.

12. CHỌI GÀ CỎ

a. Mục đích, ý nghĩa, yêu cầu:

- Góp phần bồi dưỡng kiến thức về thiên nhiên, cây cỏ, môi trường và rèn luyện phản xạ nhanh, chính xác… cho người chơi.

- Tạo không khí vui chơi sôi nổi, thư giãn.

b. Số lượng, đội hình, địa điểm, vật (gà) chơi:

- Số lượng người chơi từ 2 - 3 người, nếu đông chia thành nhiều nhóm chơi.

- Địa điểm chơi ở trong nhà, ngoài sân… tuỳ ý.

c. Hướng dẫn cách chơi:

- Chuẩn bị chơi:

+ Chuẩn bị vật (gà) chơi: Tìm quanh sân trường, vườn nhà, công viên, bờ đê... những nhánh cỏ gà có đầu xù lên thành những búi to bằng đầu đũa hoặc ngón tay út. Phải lấy cả nhánh cỏ dài để có chỗ tay cầm mà "chọi".

+ Từng nhóm chơi "oẳn tù tì" để chọn ra người "bét".

- Bắt đầu chơi: Người "bét" phải giơ "gà" để các bạn trong nhóm "chọi" - dang tay quất mạnh "gà" mình vào cổ "gà" bạn. Nếu đứt cổ "gà" bạn là thắng, ngược lại nếu "gà" mình bị đứt cổ trước là thua. Nếu không đứt thì được thay bên - nghĩa là phải giơ "gà" của mình cho bạn kia "chọi " lại. Cứ thế luân đổi "chọi" nhau cho đến khi rụng hết đầu "gà" thì nghỉ.

d. Luật chơi:

- Mỗi người chỉ được quất mạnh (hết sức) "gà" của mình một lần vào "gà" của bạn.

- Người thua (gà bị đứt cổ) phải đưa tiếp con "gà" khác của mình ra để cho bạn "chọi" tiếp lần thứ hai. Nếu "gà" thứ hai cũng bị đứt cổ thì lại lấy tiếp "gà" thứ ba... Cứ như thế cho đến khi "gà" mình không đứt cổ mà "gà" bạn đứt cổ thì đổi vai, bạn kia phải đưa "gà" ra để cho các bạn "chọi".

- Trong trường hợp nhóm chơi ba người thì thứ tự từng người sẽ quất "gà"



của người bị "bét", người nào bị đứt cổ "gà" trước thì phải đưa "gà" ra cho hai bạn "chọi", nếu xảy ra trường hợp hai bạn đứt cổ "gà" cùng một lúc thì thứ tự từng bạn sẽ đưa "gà" của mình ra cho hai bạn kia "chọi".

13. CHIM BAY, CÒ BAY

a. Mục đích, ý nghĩa, yêu cầu:

- Góp phần bồi dưỡng kiến thức về động vật và rèn luyện kĩ năng tập trung, phản xạ nhanh kết hợp hành động chính xác... cho người chơi.

- Tạo không khí vui chơi sôi nổi, thư giãn, tinh thần đoàn kết, tôn trọng kỉ luật.

b. Số lượng, đội hình, địa điểm chơi:

- Số lượng người chơi không hạn chế, người chơi đứng thành đội hình vòng tròn để chơi.

- Địa điểm chơi thường là sân nhà, sân trường, sân điểm vui chơi... rộng rãi, bằng phẳng, sạch sẽ.

c. Hướng dẫn cách chơi:

- Chuẩn bị chơi:

+ Người chơi đứng thành đội hình vòng tròn, mặt hướng vào tâm.

+ Chọn một người làm quản trò điều khiển cuộc chơi. Trước khi chơi, quản trò phổ biến cách chơi (hoặc chơi nháp).

- Bắt đầu chơi:

+ Vòng tròn chuyển động theo chiều kim đồng hồ, quản trò ở trong vòng tròn đi ngược chiều với vòng tròn, đang đi quản trò hô to "chim bay" (hoặc "bướm bay", "cò bay"...) rồi ngồi thụp xuống, ngay lập tức các người chơi trong vòng tròn phải hô to "chim bay" (hoặc "bướm bay", "cò bay"...) đồng thời nhảy hai chân kết hợp hai tay dang ra vẫy như động tác con vật đang bay.

+ Vòng tròn tiếp tục chuyển động, quản trò bất ngờ hô to "heo bay" (hoặc "bò bay", "cá bay"...) rồi làm động tác như các con vật đang bay lên, thì các người chơi lập tức hô to "heo không bay" (hoặc "bò không bay", "cá không bay"...) và đứng im tại chỗ. Nếu người chơi nào hô nhầm "heo bay" (hoặc "bò bay", "cá bay"...) kể cả khi hô chưa hết câu như "heo" (hoặc "bò", "cá"...) là thua, phải bị phạt.

d. Luật chơi:

- Khi chơi, vòng tròn di chuyển dọc theo đội hình vòng tròn, quản trò lúc nào cũng đi ngược đội hình.

- Quản trò phải thường xuyên nghĩ ra những con vật biết bay hoặc không biết bay để hô to, nhanh dần đến thật nhanh kết hợp làm động tác ngược lại để làm người chơi phải động não, suy nghĩ nhanh và phản xạ chính xác.

- Người chơi phải tập trung, chú ý lắng nghe lời quản trò hô để thực hiện động tác và lời nói chính



xác, nếu chỉ nhìn động tác quản trò mà không nghe lời hô để dẫn đến thực hiện lời nói và động tác sai sẽ bị thua.

- Ai thua sẽ bị tập thể phạt theo yêu cầu của tập thể chơi.

14. CHỒNG NỤ, CHỒNG HOA

a. Mục đích, ý nghĩa, yêu cầu:

- Góp phần rèn luyện kĩ năng chạy nhảy, bật cao; giáo dục tinh thần tập thể, lòng can đảm… cho người chơi.

- Tạo không khí vui chơi sôi nổi, thư giãn.

b. Số lượng, đội hình, địa điểm chơi:

- Số lượng người chơi: Bốn người thành một nhóm, chia hai người bên nhảy và hai người bên ngồi.

- Địa điểm chơi thường là sân nhà, sân trường, sân điểm vui chơi… rộng rãi, bằng phẳng, sạch sẽ.

c. Hướng dẫn cách chơi:

- Chuẩn bị chơi: "Oẳn tù tì" để chia thành 2 bên, sau đó 2 bên lại "oẳn tù tì" để chọn ra bên thắng làm người nhảy và bên thua phải làm chồng nụ, chồng hoa.

- Bắt đầu chơi:

+ Động tác chồng chân: Hai người làm chồng nụ chồng hoa ngồi đối diện nhau (gọi là người A và B), duỗi hai chân, trước hết một bàn chân của người A (ngồi bên này) chồng

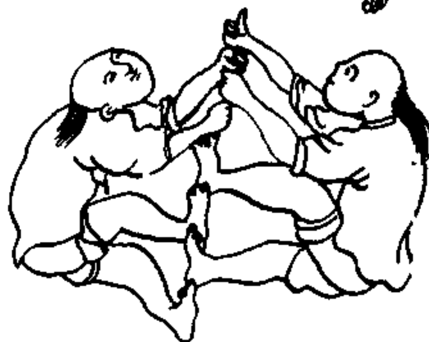
lên bàn chân người B (ngồi bên B), hai bàn chân dựng đứng. Hai người bên nhảy đứng cách hai bạn ngồi khoảng 5m, từng người một nhảy qua hai bàn chân của hai bạn kia rồi về đứng lại vị trí cũ. Hai người ngồi: Người A lại tiếp tục chồng chân còn lại để cho hai bạn nhảy xong, người B lại tiếp tục chồng chân còn lại lên để cho hai người nhảy tiếp. Hết chồng chân, thứ tự đến chồng tay.

+ Động tác chồng tay: Hai người ngồi, chồng chân giữ nguyên thứ tự chồng tiếp bàn tay của mình lên ngón chân của bạn bên kia (người A trước, người B sau, so le với chân để thế ngồi chồng vững vàng không bị ngã) để hai người nhảy lần lượt lần lượt nhảy qua. Hết tay chụm, hai người ngồi lại thứ tự duỗi thẳng bàn tay của mình chồng lên nhau, để hai người nhảy lại lần lượt nhảy qua.



+ Hai người ngồi cứ thứ tự chồng hết chân rồi chồng "nụ tay, hoa tay" cho ngày càng cao lên, hai người nhảy cứ lần lượt nhảy theo thứ tự từng động tác chồng, mỗi lần nhảy xong lại về đứng vị trí cũ. Trong khi nhảy, nếu chạm vào chân hay tay của người ngồi ở lần nhảy nào thì bị thua ở lần nhảy đó, phải vào thay để hai bạn ra nhảy. Nếu bên nào không bị chạm, vượt qua được độ cao là thắng.

d. Luật chơi:



- Thứ tự chồng chân, tay của hai người ngồi là: Đầu tiên để 4 chân áp vào nhau, sau đó để 4 chân lần lượt nằm chồng lên nhau, tiếp theo 4 nụ hoa (4 nắm tay) lần lượt chồng lên nhau trên chân và cuối cùng là 4 bàn tay lần lượt duỗi thẳng (hoa) chồng lên nhau trên chân.

- Mỗi lần hai người ngồi chồng thực hiện một động tác chồng chân hoặc tay thì hai người nhảy lần lượt nhảy qua, nhảy xong một động tác về đứng lại vị trí cũ, chờ người ngồi thực hiện động tác chồng cao hơn lại tiếp tục nhảy.

- Một trong hai người nhảy chạm vào nụ hoặc hoa tay là cả bên bị thua, phải vào thay cho hai bạn ngồi ra nhảy. Nếu sau 3 độ cao chồng chân, chồng nụ, chồng hoa mà bén nhảy không ai chạm vào là thắng, được tiếp tục chơi lại từ đầu.

15. CHANH CHÁCH, CHANH CHÁCH

a. Mục đích, ý nghĩa, yêu cầu:

- Góp phần rèn luyện khả năng bật nhảy, nhanh nhẹn; nâng cao tinh thần tập thể... cho người chơi.

- Tạo không khí vui chơi sôi nổi, thư giãn.

b. Số lượng, đội hình, địa điểm chơi:

- Số lượng người chơi từ 3 - 4 em, nếu đông chia thành nhiều nhóm chơi. Đứng thành đội hình vòng tròn, nắm tay nhau, lưng quay vào trong.

- Địa điểm chơi thường là sân nhà, sân trường, sân điểm vui chơi... rộng rãi, bằng phẳng, sạch sẽ.

c. Hướng dẫn cách chơi:

- Chuẩn bị chơi:

+ Chọn ra một bạn làm quản trò.

+ Các người chơi đứng thành đội hình vòng tròn, nắm tay nhau, lưng quay vào trong.

Bạn làm quản trò dùng chân trái đặt lên tay nắm của bạn bên cạnh, bạn này lại dùng chân trái đặt lên chân của bạn vừa rồi. Các bạn khác lần lượt ngoắc chân trái của mình vào hai chân đó, khóa chặt vào nhau.

- Bắt đầu chơi:

Quản trò hô "bắt đầu", các người chơi cùng bỏ tay ra, vỗ tay và hát "chanh chách, chanh chách" theo nhịp nhảy lò cò của chân phải theo cùng một hướng quy định là trái hoặc phải. Cả vòng tròn cứ thế chuyển động, người chơi vừa lò cò, vừa vỗ tay và hát đùa vui vẻ. Đến khi chân của một bạn nào đó bị rơi hoặc bị ngã... thì trò chơi tạm dừng để sau đó bắt đầu chơi lại từ đầu.

d. Luật chơi:

- Mỗi người chơi đều dùng chân trái ngoắc vào nhau, tạo thành khóa để không bị rơi khi nhảy lò cò.

- Trước khi chơi, bạn quản trò phải quy định hướng quay (chuyển động lò cò về bên trái hay bên phải) và phát lệnh chơi khi thấy các bạn chơi đã chuẩn bị xong và chủ động dẫn dắt vòng tròn di chuyển.

- Các người chơi phải lò cò để vòng tròn chuyển động đồng thời vừa hát vừa vỗ tay theo nhịp lò cò.

16. CỘT SỢI CHỈ HỒNG

a. Mục đích, ý nghĩa, yêu cầu:

- Góp phần rèn luyện sự khéo léo, tính cộng đồng tập thể, đoàn kết và phối hợp nhịp nhàng ăn ý... cho người chơi.

- Tạo không khí vui chơi sôi nổi, đoàn kết vui vẻ, thư giãn.

b. Số lượng, đội hình, địa điểm chơi:

- Số lượng người chơi không hạn chế (nếu đông thì chia thành nhiều đợt chơi), chia thành từng đôi 2 người gồm 1 nam 1 nữ hoặc các cặp đôi nam riêng, nữ riêng…

- Địa điểm chơi là sân trường, sân cắm trại, một đoạn đường làng hoặc một đoạn đồi thấp… có chiều dài khoảng 100m hoặc có thể dài hơn tuỳ ý.

c. Hướng dẫn cách chơi:

- Chuẩn bị chơi:

+ Người chơi chia thành từng đôi 2 người.

+ Cử ra một quản trò. Quản trò quy định điểm xuất phát và điểm đích đến, thời gian thực hiện.

+ Dùng chỉ màu hồng cắt thành từng đoạn 50cm, đều nhau.

+ Các đôi chơi đứng song song nhau tại điểm xuất phát, tay bên trái người này nắm chặt tay bên phải người kia. Quản trò sẽ dùng sợi chỉ hồng cột chặt (1 vòng) 2 tay của hai người chơi lại.

- Bắt đầu chơi: Sau khi nghe hiệu lệnh xuất phát, các đôi chơi phải phối hợp cùng nhau đi về đích thật nhanh để đảm bảo đến đích nhanh vượt thời gian quy định nhưng không được làm đứt sợi chỉ hồng cột ở tay.

Các người chơi còn lại đứng reo hò, cổ vũ tạo không khí vui nhộn, sôi nổi, hào hứng, thi đua cho các người chơi.



d. Luật chơi:

- Đôi người chơi nào đến đích đầu tiên mà sợi chỉ hồng cột ở tay vẫn còn nguyên là người chiến thắng, thứ bậc lần lượt xếp theo thứ tự thời gian mà các đôi về đích.

- Các đôi người chơi nào để bị đứt sợi chỉ hồng cột ở tay là người thua cuộc hoặc bị đứt chỉ mà cột lại là phạm luật, bị tập thể phạt.

17. CHƠI BI

a. Mục đích, ý nghĩa, yêu cầu:

- Góp phần rèn luyện tính tỉ mỉ, kiên trì và kĩ năng ngắm, bắn chính xác... cho người chơi.

- Tạo không khí vui chơi sôi nổi, thư giãn, vui vẻ.

b. Số lượng, đội hình, địa điểm chơi:

- Số lượng người chơi không hạn chế, từ 3 - 4 người chơi. Nếu đông thì chia thành nhiều nhóm.

- Địa điểm chơi là sân nhà, sân trường... rộng rãi, bằng phẳng, sạch sẽ.

c. Hướng dẫn cách chơi:

- Chuẩn bị chơi:

+ Người chơi phải chuẩn bị trước những viên bi tròn, to bằng hạt nhãn, làm bằng đá xanh hoặc thuỷ tinh.

+ Kẻ những vạch chơi gọi là "bít" và tuỳ theo mỗi cách chơi mà vẽ những ô chơi được gọi là "hòm", "tương", "hầm", "giăng"...

- Bắt đầu chơi:

Có nhiều cách chơi kèm theo luật chơi như sau:

** Cách 1: Chơi bi "ba toa":*

+ Người chơi "oẳn tù tì" để xác định thứ tự bắn bi. Mỗi người chơi thả viên bi của mình xuống đất, bi dừng ở chỗ nào thì bắt đầu chơi ở đó.

+ Người chơi thứ nhất dùng bi của mình bắn vào một trong các viên bi của bạn, nếu bắn trúng thì được "ăn" viên bi đó và được bắn tiếp các viên bi khác cho đến khi bắn trượt thì chuyển lượt bắn bi cho bạn thứ hai. Cứ thế, chơi cho đến khi nào hết bi thì thôi, chơi lại ván khác.

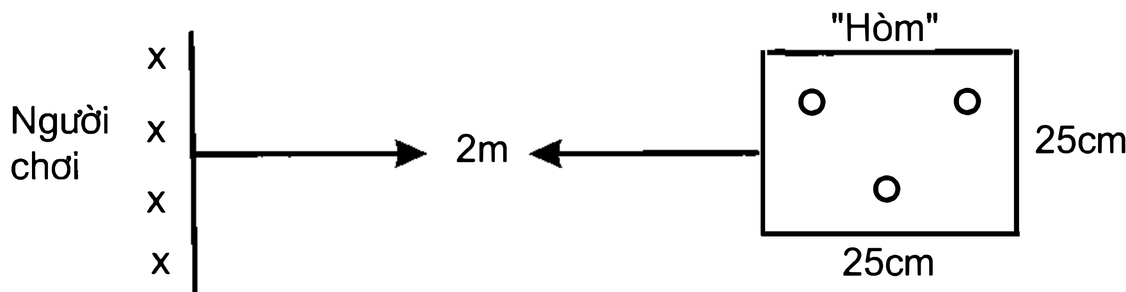
+ Luật chơi:

Người chơi bắn trúng bi của ai thì người đó phải bỏ "vốn" bi khác trả cho bạn giữ lại bi cái để chơi (mỗi người trên sân lúc nào cũng có 1 viên bi), người bắn trúng lại được bắn tiếp cho đến khi khi nào bắn không trúng thì chuyển sang cho bạn kế tiếp.

Tuỳ theo khả năng người chơi, có thể quy định phải bắn 3 - 4 lần, nếu trúng cả 3 lần vào một viên bi thì mới được ăn còn nếu không trúng thì chuyển sang cho bạn kế tiếp.

** Cách 2: Chơi bi "hòm":*

+ Vẽ trên nền sân chơi một khung hình vuông (25cm x 25cm), hình chữ nhật hay tam giác được gọi là "hòm". Cách "hòm" khoảng 2m kẻ một vạch chọi gọi là "bít".



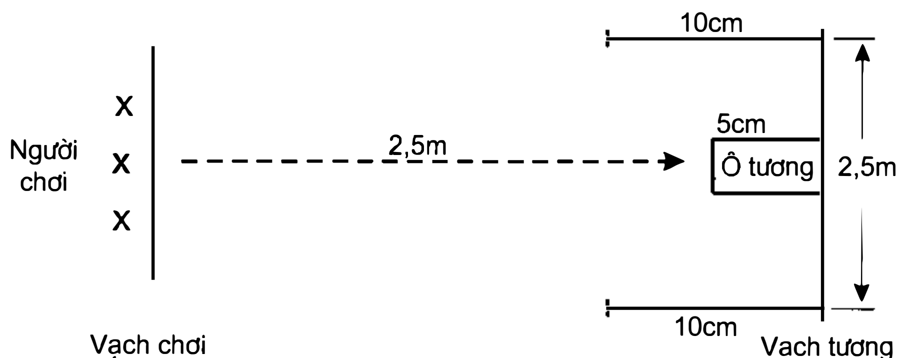
+ Mỗi người chơi cầm một viên bi đứng trong trong "hòm" búng lên "bít" (vạch chơi) để xác định thứ tự chơi: Bi của ai gần vạch hơn là nhất, xa hơn là thứ 2, thứ 3 .., bi của ai vượt quá xa "bít" là bét. Nếu có 2 bi trở lên cùng ngang nhau khó xác định thì cho những người chơi có bi đó búng bi lại hoặc "oẳn tù tì" để xác định hơn kém.

+ Bắt đầu chơi: Mỗi người đặt viên bi của mình vào "hòm" rồi đứng sau "bít" (vạch chơi), người chơi xếp thứ nhất được bắn trước. Cầm bi để trên "bít" và bắn vào những viên bi trong "hòm". Bắn được viên bi nào ra khỏi "hòm" thì được ăn (cầm viên bi lúc trước đó) rồi bắn tiếp viên bi khác (lúc này vị trí bắn là chỗ mà viên bi của mình dừng lại lúc trước đó) và nếu đẩy được viên bi khác ra khỏi "hòm" là lại được ăn... Nếu bắn không trúng thì người thứ 2 được vào bắn, rồi đến người thứ 3, thứ 4... cứ thế cho đến khi hết bi trong "hòm" thì chơi lại từ đầu.

+ Luật chơi:

Bắn được viên bi nào ra khỏi "hòm" thì cầm viên bi đó lên (người chơi có bi bị mất sẽ lấy viên bi khác trao đổi để lấy lại viên bi cũ), nếu bắn trúng mà không đẩy bật được viên bi nào trong "hòm" ra ngoài thì mất quyền bắn.

** Cách 3: Chơi bi "tương":*



+ Kẻ trên nền sân chơi một vạch tương ở giữa có ô tương rộng 2,5cm x 5cm, cách "ô tương" khoảng 2,5 m kẻ một vạch chơi gọi là "bít".

+ Mỗi người chơi cầm một viên bi đứng ở "bít" bắn vào "ô tương" để xác định thứ tự chơi. Bi nào vào càng gần tâm trong ô là nhất, càng xa hơn thì thứ tự càng kém, nếu có 2 bi trở lên ngang nhau thì "oẳn tù tì" để xác định lại thứ tự hơn kém giữa những người đó.

+ Người chơi thứ nhất nhặt bi của mình lên bắn vào bi người chơi thứ 2 (tay bắn để trúng chỗ viên bi của mình), nếu trúng thì được ăn (người đó phải lấy bi ra trả) còn nếu trượt thì đến người thứ 2 vào bắn, đến người thứ 3... Đến khi hết một lượt thì quay lại người chơi đầu tiên. Trò chơi cứ tiếp tục cho đến khi hết bi "vốn" hoặc chán thì thôi.

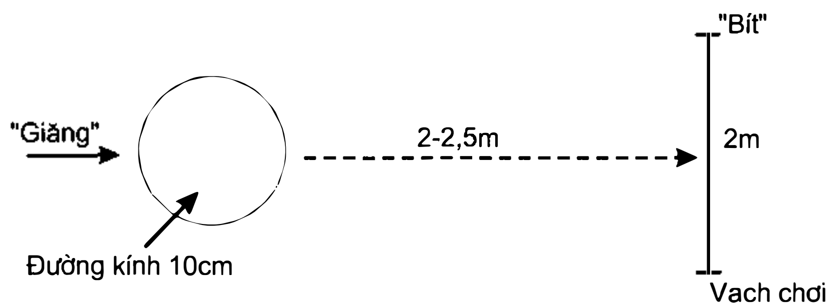
+ Luật chơi:

Người chơi bắn trúng thì ăn, bắn trượt thì mất quyền bắn.

Người bắn phải bắn theo thứ tự (người thứ nhất bắn vào bi của người thứ 2, người thứ 2 bắn vào bi của người thứ 3...). Nếu bắn nhầm thì bị "thổi", phải đền một viên bi cho người có bi bị bắn nhầm.

** Cách 3: Chơi bi "gang":*

+ Vẽ trên nền sân chơi một ô tròn có đường kính 20cm gọi là "giăng", cách đó kẻ một đường thẳng ngang cách "giăng" khoảng 2 - 2,5m gọi là "bít".



+ Mỗi người chơi đứng hàng ngang cầm một viên bi đứng ở "giăng" và cùng nhau bắn về phía "bít" để xác định thứ tự chơi. Bi nào vào càng gần "bít" là nhất, càng xa hơn thì thứ tự càng kém, nếu có 2 bi trở lên ngang nhau thì "oẳn tù tì" để xác định lại thứ tự hơn kém giữa những người đó. Sau đó tất cả lại búng bi về phía "giăng", ai búng bi trúng "giăng" thì làm động tác "toóc-xê" để có "gang" rồi để bi ở một chỗ hoặc tuyên bố "bít" và cầm bi về chỗ "bít" để chờ đến lượt.

Những viên bi búng lần đầu tiên nếu không trúng "giăng" thì để nguyên ở vị trí đó, người sau có thể búng bi về "giăng" hoặc nhằm vào bi người khác mà "ốt" (bắn), nếu trúng thì "ốt" (bắn) tiếp và dong dần về "giăng" mà lấy "gang" (lấy bàn tay đo khoảng cách từ bi đến "giăng" bằng 1 gang tay) nhưng trước khi có "gang" thì được "ốp" (bắn) 3 phát rồi cùng về "bít" chứ không được bắn thêm.

Người chơi đã có "gang" sẽ được đo thêm 1 "gang" từ điểm ngắm "ốt" (bắn) cho đến mục tiêu "ốt" (bắn) ở khoảng cách gần một gang tay bằng cách cầm bi của mình cốc vào bi các người chơi khác.

Cuộc chơi bi sẽ chuyển sang giai đoạn cuối khi nhiều người cùng có 3 "gang", người cuối cùng không đủ 3 "gang" sẽ bị coi là thua và bị "hầm". Bạn này đứng ở "bít" và búng bi lên "giăng", nếu bi vào "giăng" thì kết thúc cuộc chơi, nếu không vào sẽ bị những người thắng "ốt" (bắn). Khi đã bị "ốt", dù bi có bị bắn xa đến đâu,



người bị "hầm" cũng phải tìm bi và đứng từ "bít" búng bi lên "giăng" mới thôi.

+ Luật chơi:

Khi búng bi vào "giăng", nếu bi chạm vào người hay viên bi khác mà viên đó vào "giăng" rồi thì kết quả cũng bị huỷ.

Ai không có "gang" mà lỡ đo "gang" thì bị phạt phải dừng đánh bi.

** Các cách chơi bi khác:*

+ Chơi bi lỗ: Giống như bi ô tròn, khác ở chỗ ai bắn bi của mình vào lỗ sẽ có quyền bắn vào bi người khác, nếu bắn trúng là thắng.

+ Chơi bắn bi trong vòng tròn: Người chơi ngồi trong vòng tròn có đường kính 1 - 1,5m và canh bắn bi của mình vào bi đối phương ra ngoài vòng tròn là thắng.

+ Chơi bi ô tròn: Người chơi ngồi ở vạch chơi cầm viên bi búng vào ô tròn để xác định thứ tự chơi, bi nào gần tâm tròn là hơn, càng xa hơn càng kém. Sau đó chơi bi giống như chơi bi ô tương.

+ Ngoài ra, tại một số địa phương, trong quá trình chơi, các người chơi còn sáng tạo ra rất nhiều cách chơi khác nhau nhưng vẫn dựa trên những cách chơi bi cơ bản như trên.

18. CHƠI Ô ĂN QUAN

a. Mục đích, ý nghĩa, yêu cầu:

- Góp phần rèn luyện sự tính toán, quan sát nhanh nhẹn... cho người chơi.

Người chơi có thể chơi ô quan 5 hoặc ô quan 10 tuỳ ý.

- Tạo không khí vui chơi sôi nổi, thư giãn, vui vẻ.

b. Số lượng, đội hình, địa điểm chơi:

- Số lượng người chơi: Chủ yếu là hai người chơi. Nếu đông thì chia thành nhiều nhóm chơi.

- Địa điểm chơi thường là nền nhà, nền sân, nền lớp học, sân trường... mát mẻ, bằng phẳng, sạch sẽ.

c. Hướng dẫn cách chơi:

- Chuẩn bị chơi:

+ Vẽ ô chơi hình chữ nhật, hai đầu có hình bán nguyệt. Trong hình chữ nhật kẻ tiếp một đường thẳng dọc chia hình chữ nhật thành 2 phần bằng nhau, sau đó kẻ chia tiếp thành 5 ô nhỏ (hay 10 ô nhỏ) do người chơi quy định và vẽ ô phù hợp.

+ Nhặt các hòn đá, sỏi, hạt đậu phộng, cúc áo, hạt na... làm các hòn quân và 1 cục đá, sỏi... to làm quan.

+ Người chơi ngồi đối diện nhau trước ô quan, mỗi người tự rải quân bên phần của mình gồm 5 ô nhỏ và 1 ô quan: Rải các hòn quân vào ô nhỏ (rải từ 3 - 10 hòn tuỳ ý các người chơi thỏa thuận), rải cục đá hoặc sỏi to hơn vào quan (ô hình bán nguyệt ở hai đầu, nếu không có cục đá, sỏi to làm quan có thể thay thế bằng 10 quân nhỏ).

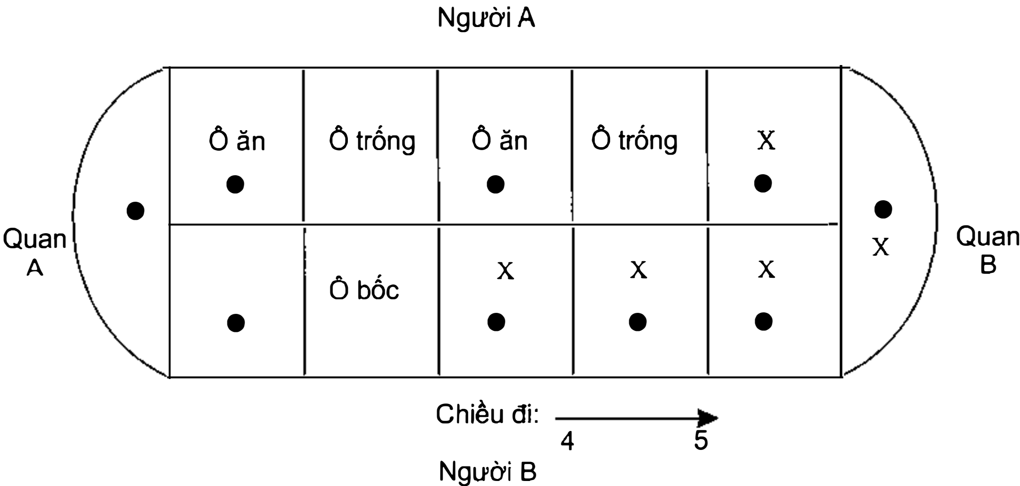
+ "Oẳn tù tì" để xác định ai được đi trước. Cách chơi ô quan 5 (hoặc ô quan 10) đều giống nhau.

- Bắt đầu chơi: Người được đi trước bốc hết số quân trong một ô bất kì bên phía mình (bốc ô nào phải quan sát, tính toán trước để không bị "chững" mà lại ăn được nhiều quân của bạn chơi) rải từng hòn một về phía các ô tiếp theo (kể cả ô quan) theo hướng bên phải hay bên trái tuỳ ý nhưng nhất quán một bên trong mỗi lần đi. Cứ rải như thế, hết hòn quân ở ô nào thì bốc hết quân ở ô tiếp theo (của cả 2 phía) rải tiếp, cứ như thế và chỉ dừng lại khi xảy ra một trong hai trường hợp sau:

+ Nếu có 2 ô liên tục phía trước ô được rải hòn quân cuối cùng không có hòn quân (ô trống) để bốc lên rải tiếp hoặc gặp ô quan là bị "chững" (bị mất lượt chơi), phải nhường quyền đi cho bạn chơi.

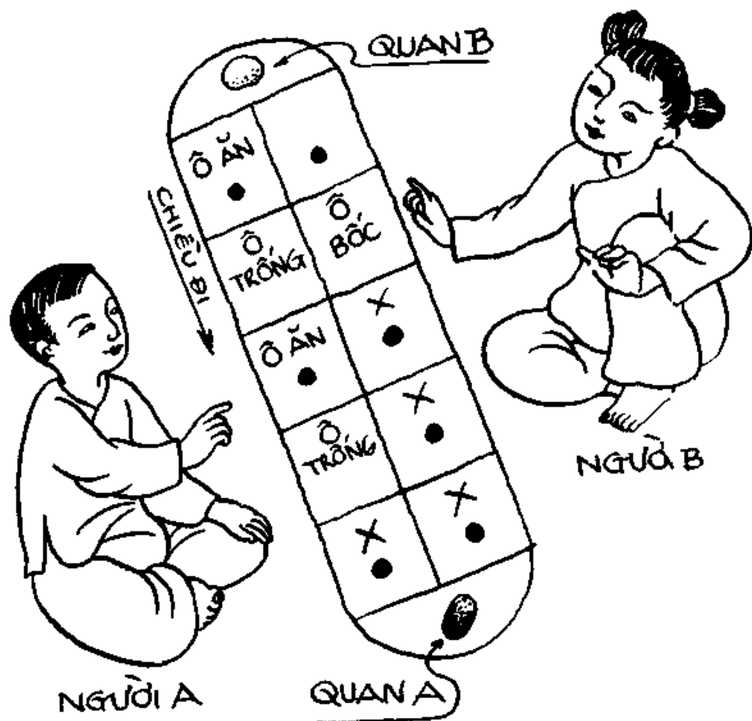
+ Nếu ô phía trước ô được rải hòn quân cuối cùng có 1 ô trống nhưng liền kề sau ô trống đó (cách ô) là ô có hòn quân thì được "ăn" các hòn quân ở ô đó (được bốc hết về phía mình). Sau đó lại bốc hết các hòn quân ở ô kế tiếp ô vừa được "ăn" để rải tiếp cho đến khi bị "chững" lại hoặc được "ăn" nếu xảy ra một trong hai trường hợp như trên.

Cứ luân phiên chơi như thế, cho đến khi ăn hết số quân trên ô chơi hoặc ở 2 đầu không có quân thì dừng lại, ai ăn nhiều quân thì cho bên kia vay. Sau đó, lại xếp quân quan để chơi tiếp.



Mỗi ô xếp 5 quân; X là quân rải.

d. Luật chơi:



- Đến lượt người nào thì bốc quân của mình đi (không được bốc quân phía bên kia). Khi đi (rải quân) đến mỗi ô cũng như đến quan chỉ được rải 1 viên. Rải đến ô cuối cùng mà ô kế là ô quan thì bị "chững", mất quyền đi.

- Cách ô hoặc cách quan mới được ăn, có thể một lần đi mà được ăn 2, 3, 4... ô hoặc quan nếu có các cách ô liên tục như vậy. Ăn ô nào chỉ được bốc đúng quân ở ô đấy.

- Quan có giá trị bằng 10 hòn quân. Nếu bên này thua vay quân và quan bên kia đến mức không trả được thì có thể thỏa thuận là bên thua cho bên thắng một ô bên phía mình để bên thắng làm "ao cá". Mỗi bên khi đi qua "ao cá" phải rải vào đấy một quân và bên thắng được các quân đó.

- Người chơi đã bốc quân ở ô và đi rải theo chiều nào thì không được bỏ xuống để bốc ô khác và đi theo chiều ngược lại. Có thể mất lượt đi nếu người chơi có quy định ban đầu.

19. CỜ CHÂN CHÓ

a. Mục đích, ý nghĩa, yêu cầu:

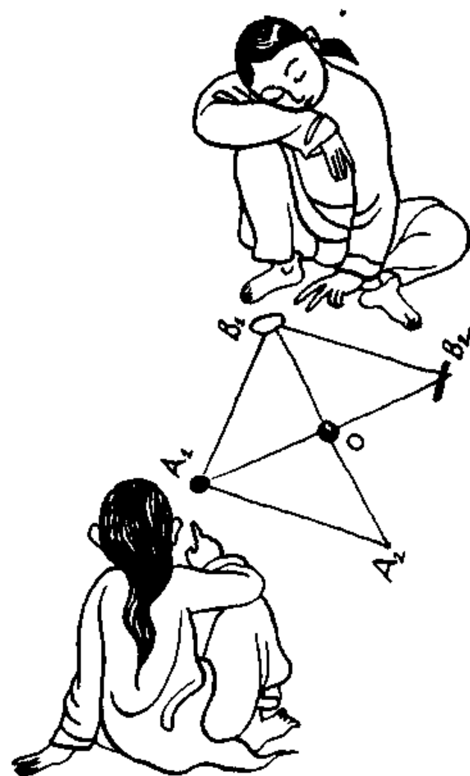
- Góp phần rèn luyện sự tính toán, quan sát nhanh nhẹn... cho người chơi.

- Tạo không khí vui chơi sôi nổi, thư giãn, vui vẻ.

b. Số lượng, đội hình, địa điểm chơi:

- Số lượng người chơi: Chủ yếu là hai người chơi. Nếu đông thì chia thành nhiều nhóm chơi.

- Địa điểm chơi là: Nền nhà, nền sân, nền lớp học, sân trường, gốc cây, bãi biển, bờ sông... mát mẻ, sạch sẽ.



c. Hướng dẫn cách chơi:

- Chuẩn bị chơi:

+ Vẽ bàn cờ trên nền đất, nền xi-măng hoặc trên giấy...

+ Quân cờ là 2 mẩu gạch, 2 mẩu que... làm sao cho người chơi không nhìn nhầm.

+ "Oẳn tù tì" chọn người đi trước.

- Bắt đầu chơi: Người đi trước đi quân, chỉ được đi trong 2 quân của mình và đi một nước theo cạnh hình vuông của bàn cờ (trừ một cạnh để trống theo hình vẽ là A2B2) hoặc theo nửa đường chéo (theo hình vẽ là A1O, A2O hoặc B1O, B2O) với điều kiện

chỗ mình định đi quân tới còn để trống, không có quân nào ở đó. Ngoài hai điều kiện trên, có thể đi theo chiều nào, hướng nào của 3 cạnh bàn cờ và 4 nửa đường chéo của bàn cờ đều được cả. Đi quân đến khi nào một bên bị hãm vào thế không thể đi được quân nào của mình là ván cờ kết thúc, là bị thua.

d. Luật chơi:

- Đã cầm quân nào là phải đi quân ấy, không được thay đổi.
- Đã đặt quân cờ xuống chỗ nào thì phải để nguyên không được xin thay đổi

20. CỜ NGŨ HÀNH

a. Mục đích, ý nghĩa, yêu cầu:

- Góp phần rèn luyện khả năng phán đoán đúng các bước đi, sự trung thực thật thà… cho người chơi.
- Tạo không khí vui chơi sôi nổi, thư giãn, vui vẻ.

b. Số lượng, đội hình, địa điểm chơi:

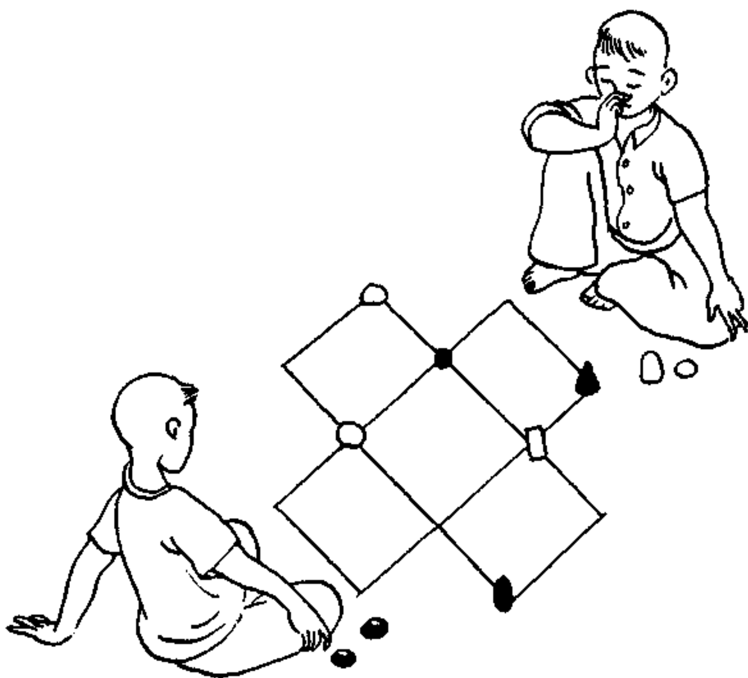
- Số lượng người chơi chủ yếu là hai người. Nếu đông thì chia thành nhiều nhóm.
- Địa điểm chơi là: mặt bàn, nền nhà, nền sân, nền lớp học, sân trường…

c. Hướng dẫn cách chơi:

- Chuẩn bị chơi:

+ Người chơi vẽ bàn cờ trên giấy, trên mặt bàn, nền nhà, nền sân, nền lớp học, sân

trường... hai hình chữ thập xếp chồng lên nhau theo một ngang một dọc tạo nên 5 ô vuông với 12 điểm góc (nước đi của quân cờ); mỗi bên chuẩn bị 4 quân cờ (hòn sỏi, mẩu que, cúc áo, đá cuội... tương tự có màu sắc khác nhau để phân biệt quân của các bên).



+ "Oẳn tù tì" chọn người đi trước.

- Bắt đầu chơi: Mỗi lần mỗi bên được đi một quân của mình nhiều nước nhưng không quá 5, theo thứ tự: Kim - Mộc - Thuỷ - Hoả - Thổ. Có thể đi 1, 2, 3 hoặc 4 nước nhưng phải đi đủ 5 nước mới ăn được quân đối phương: Đi thứ tự từ Kim đến Thổ, phải gặp quân đối phương nằm ở điểm Thổ theo đúng số nước quân đi mới được ăn. Người chơi có thể tính toán có những lần đi không hết 5 nước hoặc đi vào những điểm không có quân để ăn được quân đối phương trong lần đi sau.

d. Luật chơi:

- Mỗi bước đi người chơi phải đọc một từ theo thứ tự "Kim - Mộc - Thuỷ - Hoả - Thổ" Người chơi có thể đi không hết 5 nước cờ hoặc đi vào chỗ không có quân.

- Bên nào bị thua hết quân hoặc hết nước đi là bị thua.

21. CỜ LÚA NGÔ

a. Mục đích, ý nghĩa, yêu cầu:

- Góp phần rèn luyện sự tính toán, tư duy hình học và khả năng phán đoán đúng các bước đi… cho người chơi.

- Tạo không khí vui chơi sôi nổi, thư giãn, vui vẻ.

b. Số lượng, đội hình, địa điểm chơi:

- Số lượng người chơi chủ yếu là hai người. Nếu đông thì chia thành nhiều nhóm.

- Địa điểm chơi là bất kì chỗ nào: mặt bàn, nền nhà, nền sân, nền lớp học, sân trường…

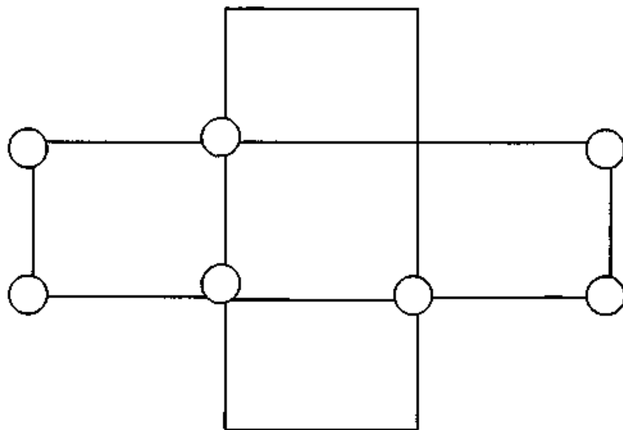
c. Hướng dẫn cách chơi:

- Chuẩn bị chơi:

+ Bàn cờ có sẵn hoặc vẽ bàn cờ trên mặt bàn, nền nhà, nền sân, nền lớp học, sân trường…; Chuẩn bị 8 quân cờ (4 trắng, 4 đen hoặc 4 hạt na, bốn hạt đậu tương hoặc những hạt khác tương tự có 2 màu khác nhau).

+ "Oẳn tù tì" chọn người đi trước.

- Bắt đầu chơi: Mỗi bên được đi một quân của mình, đi theo đường kẻ trên bàn cờ, vừa đi vừa đọc "lúa, ngô, khoai, sắn, đỗ" (mỗi bước đi đọc một từ). Đi cả 5 bước mà bước cuối cùng nếu có quân của bạn



thì được ăn quân đó, bỏ quân của bạn chơi ra ngoài, đặt quân của mình vào thế chỗ và đổi lượt đi cho bạn. Bạn kia lại nhấc một quân của mình đi theo đường kẻ trên bàn cờ... Cứ thế cho đến khi bạn nào bị bắt hết quân trước thì bị thua một ván. Ai thắng ván trước thì được đi trước ván sau.

d. Luật chơi:

- Mỗi bước đi phải đọc một từ theo thứ tự, đầu tiên là "lúa", tiếp theo là "ngô"... không được bỏ cóc. Nếu đến "đỗ" mà gặp đúng quân của bên kia thì được ăn quân ấy.

- Chỉ được đi vào chỗ không có quân. Nếu đang đi mà gặp chỗ có quân thì phải dừng lại đổi lượt cho bạn kia đi.

22. CỜ TU HÚ

a. Mục đích, ý nghĩa, yêu cầu:

- Góp phần rèn luyện khả năng tính toán, tư duy và tính trung thực, thật thà... cho người chơi.

- Tạo không khí vui chơi sôi nổi, thư giãn, vui vẻ.

b. Số lượng, đội hình, địa điểm chơi:

- Số lượng người chơi: 3 người một nhóm. Nếu đông chia thành nhiều nhóm.

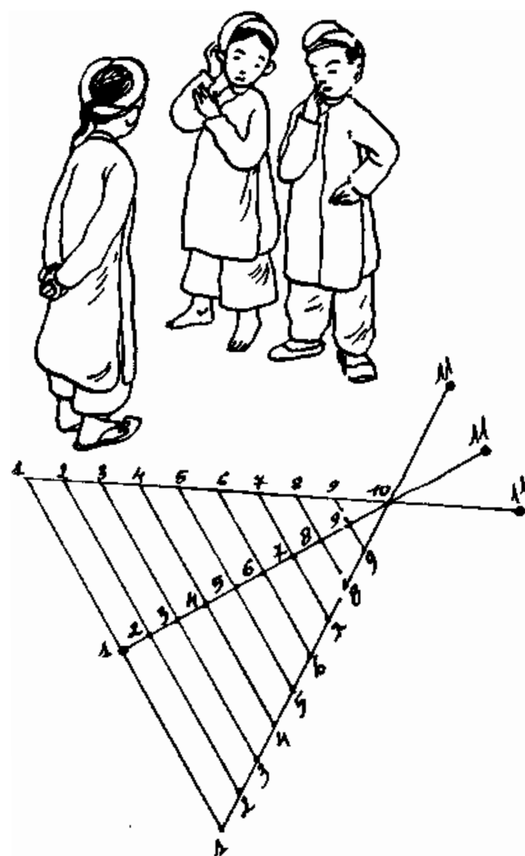
- Địa điểm chơi là bất kì chỗ nào: mặt bàn, nền nhà, nền sân, nền lớp học, sân trường...

c. Hướng dẫn cách chơi:

- Chuẩn bị chơi:

+ Vẽ bàn cờ: Bàn cờ là hình tam giác cân, có tám đường vạch ngang chia hình tam giác thành 9 ô và một đường thẳng kẻ từ đỉnh tới giữa cạnh nằm (cạnh huyền) chia bàn cờ thành 2 nửa đều nhau. Kéo dài ba đường trên góc đỉnh tạo thành ba cái "râu" (như hình vẽ).

+ Bàn cờ có 11 điểm (nước) đi cho mỗi bên chơi gồm: 10 điểm (nước) là chỗ các đường ngang gặp cạnh huyền ở trong cùng ba điểm và 3 đầu "râu" ở ngoài, 1 điểm (nước) đi là điểm chung của các 3 điểm gặp nhau ở đỉnh tam giác.



+ Chuẩn bị 10 hòn đá (sỏi, hạt ngô…) để làm "con" và 01 vật để làm "cái".

+ Mỗi người chơi nhận một đường đi trên bàn cờ; "oẳn tù tì" để xếp thứ tự chơi.

- Bắt đầu chơi:

+ Người chơi đi đầu tiên, quặt hai tay ra sau, chuyển số 10 "con" của mình sang hai bàn tay kín đáo, không để ai biết, sau đó đưa một nắm tay ra cho bạn đoán định và xướng:

Tu tủ tù tu
Đố tù biết mấy?

+ Hai bạn cùng chơi đoán định số lượng "con" hiện có trong tay bạn đố, nếu có bạn đoán trúng thì bị mất lượt, nếu không có bạn nào đoán trúng thì được đưa "cái" của mình vào bậc 1. Lần lượt bạn thứ hai và thứ ba cũng đều làm như trên. Hết lượt lại quay vòng.

d. Luật chơi:

- Người được chơi cứ mỗi lần giơ tay ra mà không ai đoán trúng số "con" thì được dịch "cái" lên một "nước". Ai đưa "cái" của mình lên tới "râu" trước là đạt kết quả cao. Theo thứ tự "cái" tới "râu" trước sau mà tính nhất, nhì, ba.

- Ai thua phải chịu phạt theo quy định của nhóm chơi như: búng tai, búng mũi...

23. CỜ HÙM

a. Mục đích, ý nghĩa, yêu cầu:

- Góp phần rèn luyện sự tính toán, tư duy hình học và khả năng phán đoán... cho người chơi.

- Tạo không khí vui chơi sôi nổi, thư giãn, vui vẻ.

b. Số lượng, đội hình, địa điểm chơi:

- Số lượng người chơi: Hai người một nhóm với nhau, nếu đông thì chia thành nhiều nhóm.

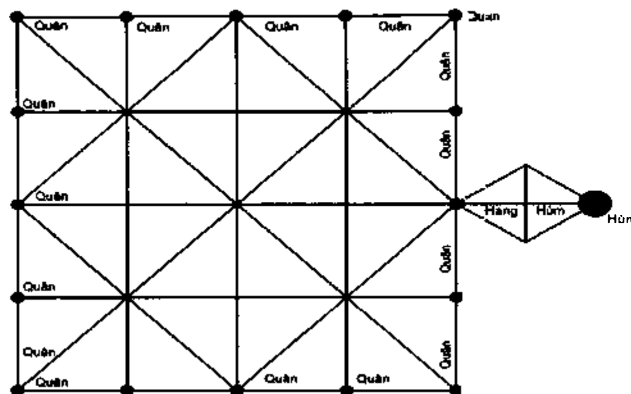
- Địa điểm chơi là trong nhà, ngoài sân... sạch sẽ, mát mẻ.

c. Hướng dẫn cách chơi:

- Chuẩn bị chơi:

+ Dùng vôi, phấn vẽ bàn cờ trên đất, nền nhà hoặc trên giấy. Bàn cờ là một hình vuông dọc ngang đều kẻ 5 đường thẳng chia lòng bàn cờ thành 4 x 4 = 16 ô vuông nhỏ. Hai đường chéo góc lớn và bốn đường chéo góc nhỏ phân chia các ô thành vuông nhỏ

thành các hình tam giác. Hang hùm là một hình vuông nhỏ có hai đường chéo góc chia thành 4 ô tam giác *(như hình vẽ)*.

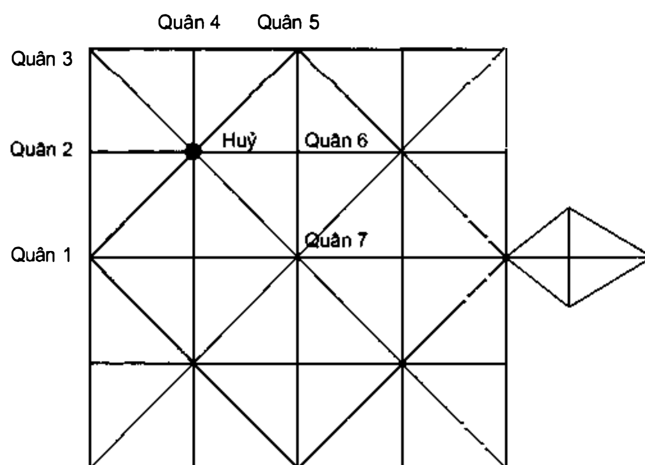


+ Quân cờ hùm là một viên đá to, quân cờ trâu là 15 viên đá nhỏ... Hiện nay các bộ cờ hùm đã được làm sẵn.

- Bắt đầu chơi:

+ Người chơi giữ quân hùm được đi trước, sau đó đến lượt người chơi giữ quân trâu, mỗi quân (cả hùm và trâu) chỉ đi được một nước. Trâu và hùm được đi khắp bàn cờ và hang hùm.

+ Hùm ăn (vồ) được trâu nếu trâu đứng trước hùm theo từng vạch trên bàn cờ mà không có trâu khác đứng sau hộ vệ *(như quân 6, quân 7 trong hình vẽ)*; hùm không ăn *(vồ)* được trâu nếu phía sau trâu không có nước cho hùm nhảy *(như quân 1, quân 2, quân 3, quân 4, quân 5 trong hình vẽ)*. Hùm sẽ tiến, lùi, đi chéo, sang trái hoặc sang phải tuỳ ý nhằm chiếm vị trí thuận lợi để ăn (vồ) được nhiều trâu. Người giữ hùm sẽ khôn khéo chọn nước đi nào có thể ăn (vồ) được 2 - 3 trâu cùng một lúc.



+ Ngược lại, người giữ trâu phải cẩn thận tính các nước hùm đi và dồn trâu không để quân nào bị "hở lưng" để cho hùm ăn (vồ) được.

+ Ván cờ sẽ kết thúc khi hùm ăn hết quân trâu hoặc quân trâu vây kín hùm.

d. Luật chơi:

- Mỗi người chơi chỉ được đi quân cờ một nước.
- Không được đi lại nước cờ mới vừa đi trước đó.

24. CỜ CHIẾU TƯỚNG

a. Mục đích, ý nghĩa, yêu cầu:

- Góp phần rèn luyện sự thông minh, tính toán, khả năng quan sát phán đoán, tôn trọng kỉ luật… cho người chơi.
- Tạo không khí vui chơi sôi nổi, thư giãn, vui vẻ.

b. Số lượng, đội hình, địa điểm chơi:

- Số lượng người chơi: Người chơi chia thành từng nhóm, mỗi nhóm từ 2 - 4 em và chia làm hai bên.
- Địa điểm chơi là trong nhà, ngoài sân… thoáng mát, sạch sẽ.

c. Hướng dẫn cách chơi:

- Chuẩn bị chơi:

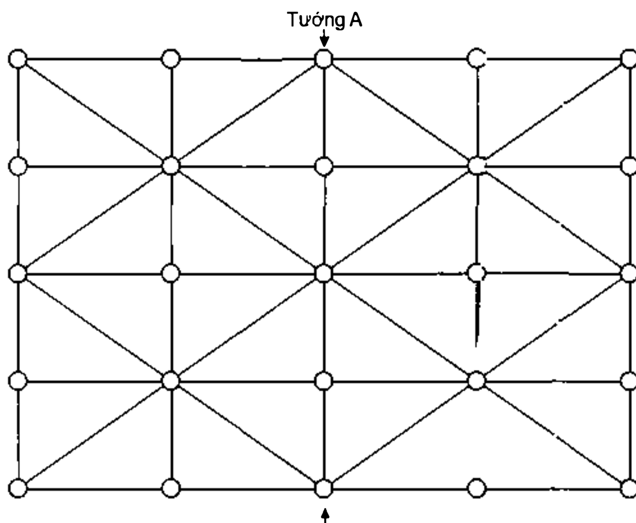
  + Dùng vôi, phấn vẽ bàn cờ chiếu tướng trên đất, nền nhà hoặc trên giấy…

  + Mỗi bên chuẩn bị 1 quân tướng và 9 quân quan là các viên sỏi nhỏ, hạt đậu, hạt bắp, mẩu que… màu sắc khác nhau để dễ phân biệt.

+ "Oẳn tù tì" để xác định bên nào được đi trước

- Bắt đầu chơi:

+ Người chơi chia làm hai bên, cho quân tướng di chuyển theo các nước trên bàn cờ là tất cả các điểm gặp nhau giữa các đường dọc, ngang, chéo như ở cờ hùm. Mỗi bên chỉ đi được một nước tức là di chuyển quân hoặc tướng của mình tiến lên, lùi xuống, sang phải, sang trái... thoải mái tới một điểm gần kề bỏ trống.



+ Quân không bắt quân, bắt tướng mà chỉ bao vây, chặn nước đi. Còn tướng được ăn quân của đối phương khi quân này đứng trước mình cách một quân của mình làm đệm, nghĩa là khi ăn quân đối phương tướng được nhảy qua quân đệm của mình tới thay vào chỗ quân bị ăn.

+ Tướng chiếu tướng đối phương không còn nước đi là thắng. Quân - tướng đều bị hết nước đi là thua.

+ Trong ván cờ, nếu tướng A vừa di chuyển tới chiếu tướng B (vì có quân A đệm giữa) và nếu tướng B chạy lui vào một nước thì tướng A ăn quân B. Như vậy, tướng của bên nào có quân của mình đệm giữa mới ăn được quân đối phương và chiếu được tướng đối phương.

d. Luật chơi:

- Bên nào thua thì ván sau được đi trước.

- Khi đã đi rồi không được xin đổi đi nước khác.

25. CHỌI GÀ CHÂN

a. Mục đích, ý nghĩa, yêu cầu:

- Góp phần rèn luyện thân thể, sự dẻo dai nhanh nhẹn, tinh thần tập thể và thượng võ… cho người chơi.

- Tạo không khí vui chơi vui vẻ, đoàn kết.

b. Số lượng, đội hình, địa điểm chơi:

- Số lượng người chơi không hạn chế, được chia thành hai nhóm nam và nữ có số lượng bằng nhau.

- Địa điểm chơi là sân nhà, sân trường, bãi đất… rộng rãi, bằng phẳng, sạch sẽ.

c. Hướng dẫn cách chơi:

- Chuẩn bị chơi:

+ Người chơi chia thành hai nhóm nam và nữ, mỗi nhóm xếp thành một hàng dọc, sau đó quay lại thành hai hàng ngang, mặt hướng với nhau thành từng đôi một.

+ Người chơi này cách người chơi kia tối thiểu là 1m, hai nhóm đứng cách nhau tối thiểu 2m.

- Bắt đầu chơi: Người chơi đứng bằng một chân còn chân kia co lên và dùng một tay nắm cổ chân, sau đó nhảy lò cò rồi dùng đầu gối chân co chọi (đẩy) hoặc né tránh chân người chơi đối diện, giống như chơi chọi gà.



d. Luật chơi:

- Người chơi nào để bị mất thăng bằng mà thả chân xuống đất là tính một lần thua. Trong vòng hai phút, nếu ai thả chân chạm đất nhiều lần hơn thì người ấy thua.

- Chỉ dùng chân co chọi nhẹ nhàng, nếu cố tình chọi mạnh hoặc đạp vào chân đối phương để bị ngã là phạm quy, bị phạt hoặc trừ điểm. Nặng thì loại khỏi cuộc chơi.

- Nếu dùng tay để chọi (đẩy) nhau là phạm quy, tính là thua cuộc.

26. CHỌI TRÂU TAY

a. Mục đích, ý nghĩa, yêu cầu:

- Góp phần rèn luyện thân thể, sự thông minh khéo léo, dẻo dai nhanh nhẹn, sức mạnh của đôi tay và tinh thần thượng võ, nét đẹp văn hóa dân tộc... cho người chơi.

- Tạo không khí vui chơi vui vẻ, đoàn kết.

b. Số lượng, đội hình, địa điểm chơi:

- Số lượng người chơi không hạn chế, được chia thành hai nhóm chơi có số lượng bằng nhau.

- Địa điểm chơi là sân nhà, sân trường, bãi đất... rộng rãi, bằng phẳng, sạch sẽ.

c. Hướng dẫn cách chơi:

- Chuẩn bị chơi:

+ Người chơi chia thành hai nhóm chơi với số người bằng nhau và đứng sẵn thành hai hàng.

+ Khoảng trống giữa hai hàng vẽ 2 - 3 vòng tròn có đường kính 1m, giữa vòng kẻ một đường chia đôi vòng tròn.

+ Từng đôi người chơi xếp hàng chơi theo thứ tự trước sau.

+ Quy định thời gian của lượt chơi.

- Bắt đầu chơi: Hai người đầu tiên vào chơi sẽ vào đứng ở 2 phần chia đôi của vòng tròn. Sau khi có hiệu lệnh, cả hai đặt tay lên vai nhau và bắt đầu đẩy. Người nào đẩy được đối phương ra ngoài vòng tròn là thắng cuộc và ghi được điểm cho cả nhóm. Nếu hết thời gian chơi mà vẫn không phân biệt được thắng thua thì hai người chơi đó phải bắt đầu ván chơi mới. Mỗi lần chơi, các đôi chơi được đẩy 3 lần.



d. Luật chơi:

- Mỗi lần chơi, các đôi chơi được đẩy 3 lần, nếu thắng trong 2 lần là thắng cuộc. Nhóm nào ghi được nhiều điểm hơn là thắng.

- Trong khi chơi, nếu người chơi nào dùng tay bóp vai làm cho đối phương đau hoặc dùng tay kéo giật ngã đối phương thì sẽ bị phạt.

27. ĐÁNH CHẮT

a. Mục đích, ý nghĩa, yêu cầu:

- Góp phần rèn luyện sự khéo léo, chính xác, khả năng ước đoán và sự nhạy cảm của các cơ bàn tay… cho người chơi.

- Tạo không khí vui chơi sôi nổi, đoàn kết, thư giãn, vui vẻ.

b. Số lượng, đội hình, địa điểm, dụng cụ chơi:

- Số lượng người chơi tuỳ ý, chủ yếu từ 4 - 5 em. Nếu đông chia thành nhiều nhóm.

- Địa điểm chơi là mặt bàn, sân nhà, sân trường… rộng rãi, bằng phẳng, sạch sẽ.

c. Hướng dẫn cách chơi:

- Chuẩn bị chơi:

+ Mỗi người chơi chuẩn bị 10 hòn sỏi nhỏ trở lên.

+ "Oẳn tù tì" để phân định thứ tự người chơi.

- Bắt đầu chơi:

Người chơi dùng lòng bàn tay phải của mình khum lại đựng số sỏi góp được, tung lên rồi lật úp bàn tay xuống hứng lấy số sỏi tung lên ấy bằng mu bàn tay phải (mu và các ngón tay tay xòe ra xếp lại thành một mặt phẳng). Để số sỏi hứng được nằm nguyên trên mu bàn tay hất tung lên rồi nhanh chóng lật ngửa lòng bàn tay hứng lấy những hòn sỏi rơi xuống. Số sỏi hứng được trong lòng bàn tay lần này là số sỏi được ăn nếu chúng là số lẻ 1, 3, 5, 7… và không được ăn nếu chúng là số chẵn 2, 4, 6, 8…

Người chơi cứ lần lượt thứ tự chơi như vậy cho đến người cuối cùng rồi chuyển sang vòng sau, chơi cho đến lúc mọi người ăn hết số sỏi đóng góp chung thì hết ván.

Tất cả lại góp sỏi để tiếp tục chơi ván khác.

Người khéo chơi là người biết tung chụm, nhẹ nhàng để dễ hứng và hứng được sỏi không nảy tuột xuống đất; biết lược bớt sỏi cho đúng số lẻ khi hứng lần cuối.

d. Luật chơi:

- Chỉ được ăn khi số sỏi hứng lần cuối là số lẻ.

- Không được ăn khi số sỏi hứng lần cuối là số chẵn đồng thời mất lượt chơi.

- Hết ván chơi, người nào hứng được nhiều sỏi là thắng cuộc; người nào ít sỏi hơn là thua cuộc phải vay sỏi người thắng, vay bao nhiêu hòn sỏi thì trả bằng bấy nhiêu cái búng tai hoặc búng mũi…



28. ĐÁNH CHUYỀN

a. Mục đích, ý nghĩa, yêu cầu:

- Góp phần rèn luyện sự khéo tay, nhanh nhẹn và tinh mắt… cho người chơi.
- Tạo không khí vui chơi sôi nổi, thư giãn.
- Trò chơi này tương tự như chơi chuyền nhưng động tác đơn giản hơn.

b. Số lượng, đội hình, địa điểm, dụng cụ chơi:

- Số lượng người chơi từ 3 - 5 người, nếu đông chia thành nhiều nhóm chơi.

- Sân chơi thường là nền nhà, nền sân... bằng phẳng, sạch sẽ.

c. Hướng dẫn cách chơi:

- Chuẩn bị chơi:

+ Chuẩn bị dụng cụ chơi: 01 hòn cái thường là trái bóng (banh) da, đường kính 3 - 5cm, tuỳ độ tuổi mà chọn kích cỡ bóng (banh) cho phù hợp với tay người chơi; 10 que đũa tròn, được gọt nhẵn, đường kính và kích cỡ dài như cây đũa.

+ Để chọn ra người được quyền chơi trước, các người chơi lấy ra 3 cây đũa quay, nếu ai quay được 3 cây đũa nằm đè lên nhau tạo thành hình tam giác, rồi dùng cây đũa khác chạm nhẹ vào giữa tam giác ấy 3 lần nhưng không chạm vào cạnh nào của tam giác là được.



- Bắt đầu chơi: Từng người chơi được quyền đi như thứ tự đã được quy định.

+ Vòng 1: Người chơi tung (thảy) trái bóng (banh) lên cao, dùng hai tay xoay bó đũa 2 vòng (chuyền), lúc bóng (banh) rơi xuống rồi nảy lên, người chơi phải chụp được. Sau đó, đến các bước ăn 1, 2, 3... 10 đũa cùng lúc.

+ Vòng 2: Người chơi chuyền xong, để xuống cho bạn chơi chấm ngón tay vào ô trống giữa các que thẻ hoặc xê dịch một que tuỳ ý. Sau đó,

người chơi tung (thảy) bóng (banh) lên, gom đũa lại rồi lấy lên, bỏ lại 2 cây... (trong khi thực hiện động tác, mắt không được nhìn đũa). Sau đó chuyền, rồi tung (thảy) bóng (banh) lên cầm bó đũa dộng xuống đất 2 cái rồi chụp bóng (banh). Tương tự đến các động tác quét, đập... theo quy định của từng nhóm chơi, từng địa phương, vùng miền.

d. Luật chơi:

- Động tác thực hiện phải gọn, chính xác, không được để đũa rơi trong khi xoay.

- Phải biết "canh" khoảng cách để tung (thảy) bóng (banh) lên cao vừa tầm (không cao quá, không thấp quá), đủ thời gian thực hiện các động tác rồi đón bóng (banh) kịp thời.

- Người chơi nào để rơi đũa, đón bóng (banh) hỏng, mắt nhìn đất khi gom đũa... là phạm luật, mất lượt chơi.

Ghi chú: Có nơi gọi là chơi banh đũa.

29. ĐÁNH BÚNG

a. Mục đích, ý nghĩa, yêu cầu:

- Góp phần rèn luyện khả năng quan sát, phối hợp khéo léo chính xác... cho người chơi.
- Tạo không khí chơi vui vẻ, đoàn kết, thư giãn.

b. Số lượng, đội hình, địa điểm chơi:

- Số lượng người chơi chia thành 2 hoặc 4 nhóm thi với nhau.
- Địa điểm chơi là sân nhà, sân trường... sạch sẽ, bằng phẳng, thoáng mát.

c. Hướng dẫn cách chơi:

- Chuẩn bị chơi:

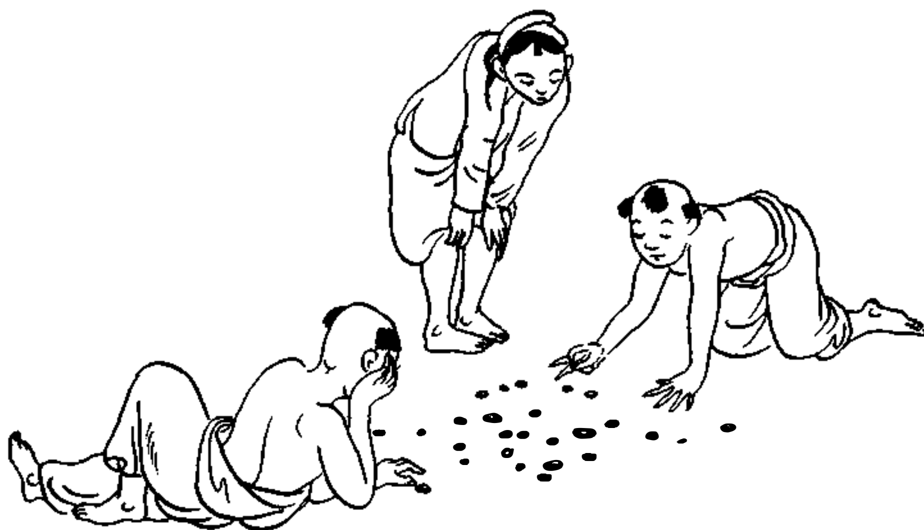
+ Mỗi người chơi chuẩn bị 5 - 10 viên sỏi (hạt bắp, đậu, hạt cây...).

+ Chia đều số hạt cho các người chơi, mỗi người chỉ lấy ra một số hạt nắm chặt trong lòng bàn tay, khi mọi người chơi (gọi là cả làng) cùng chìa tay ra trước mặt (gọi là quân) thì xoè tay ra, đếm trên tay ai có nhiều quân nhất được làm "cái", đi trước.

- Bắt đầu chơi:

+ Người cái thu hết số hạt của "làng", rải ra trên mặt sân để búng. Khi muốn búng 2 hạt vào nhau thì dùng 1 ngón tay vạch giữa 2 hạt này một vạch sau đó mới búng (hoặc khẩy) cho 2 hạt đó chạm vào nhau là được và thu 2 hạt ấy làm của riêng.

+ Khi vạch giữa 2 hạt mà chạm tay vào bất cứ 1 hạt nào là hỏng; hoặc búng 2 hạt



vào nhau mà chạm hạt khác cũng hỏng, đến lượt bạn khác nhóm đi. Nếu chơi theo nhóm thì lần lượt từng người trong nhóm đi. Chơi cho đến khi hết số hạt của cả "làng" là xong một ván. Nhóm nào mất nhiều hạt nhất là nhóm đó thua.

d. Luật chơi:

- Chơi theo nhóm thì mỗi nhóm chỉ một người ra quân, nếu nhiều người cùng số hạt giống nhau thì những người đó lại ra quân tiếp tục, bao giờ chọn được cái thì thôi.

- Khi chơi theo nhóm, nhóm nào có người được cái đi trước, nếu cái bị hỏng thì mọi người của nhóm đó được tiếp tục đi, nếu hỏng thì mới đến lượt nhóm khác đi.

Ghi chú: Có nơi còn gọi là đánh gẩy, đánh khía.

30. ĐÁNH CÙ

a. Mục đích, ý nghĩa, yêu cầu:

- Góp phần rèn luyện sự khéo tay và tinh mắt… cho người chơi
- Tạo không khí vui chơi sôi nổi, đoàn kết
- Trò chơi này thường dành cho các bạn trai.

b. Số lượng, đội hình, địa điểm chơi:

- Số lượng người chơi từ 2 - 3 em, một em cũng có thể chơi cù, nếu đông thì chia thành nhiều nhóm.

- Địa điểm chơi là sân nhà, sân trường… bằng phẳng, sạch sẽ, mát mẻ và nền đất phải cứng để các con cù có thể quay được.

c. Hướng dẫn cách chơi:

- Chuẩn bị chơi:

+ Chuẩn bị vật dụng chơi: Con cù làm bằng gỗ hay sừng hình nón cụt, có chân bằng sắt (nếu cùng làm bằng chất liệu gỗ hay sừng là tốt nhất), đường kính từ 2 - 2,5cm. Một sợi dây dù hoặc thừng nhỏ dài từ 1 - 1,5m.

+ Người chơi dùng sợi dây quấn quanh con cù từ dưới lên trên, tư thế cầm sẵn con cù trên tay.

- Bắt đầu chơi: Khi nghe hiệu lệnh, người chơi cầm một đầu dây thả thật mạnh cho con cù quay tít. Con cù của ai quay lâu nhất thì người đó thắng cuộc.

Có 2 cách chơi chính:

Cách 1:

Chơi "bổ": Một người chơi thả cù cho quay tít, những người chơi khác dùng cù của mình đánh bổ xuống sao cho trúng cù của bạn, đánh trúng là đạt, làm vỡ cù của bạn cũng không sao. Nếu có nhiều người đánh, ai chậm đến nỗi mà cù đã hết xoay mà vẫn chưa "bổ" được là hết lượt.



Cách 2:

Chơi "cứu": Thường nhiều người chơi, có 2 kiểu chơi và người chơi chia làm 2 bên.

+ Kiểu 1: Mỗi bên chọn một người cứu, những người chơi khác phải để cù

của mình quay trong vòng tròn "bị giam". Người "cứu" đánh cù của mình sao cho trúng cù của bạn cùng bên, nếu cù ấy bật lăn ra ngoài vòng tròn là cứu được bạn, bạn ấy sẽ tham gia "cứu" các bạn khác cùng bên. Bên nào sớm "cứu" nhau trước hết là được. Nếu bên nào "cứu" bạn mà lại trúng cù của bên kia thì bên kia được lợi.

Trong khi "cứu" cù, cù của mình "bổ" xuống và phải xoay, nếu "vật mình" lăn kềnh ra hoặc "ngã chổng vó" không quay được dù chỉ là " gượng" quay một tí, thì phải vào "bị giam".

+ Kiểu 2: Mỗi bên chọn một người chơi bị giam, những người chơi khác "bổ" cù "cứu" cù của bạn bị giam.

d. Luật chơi:

- Trước khi chơi, có thể quy định kích cỡ của cù, phải kiểm tra loại cù nào có đinh nhọn dài quá, hoặc có thể phân loại cù sừng và cù gỗ chơi chung lẫn lộn hay chơi riêng.

- Chơi "bổ":

+ Có thể lần lượt mỗi người thả cù của mình cho người khác đánh "bổ" một lần. Hoặc cũng có thể quy định ai đánh "bổ" mà cù của mình không quay thì phải thế vị trí của bạn.

+ Nếu không chọn ai bị "bổ" trước thì phải thả con cù quay, cù nào "tít" ít nhất, sớm ngã thì bị "bổ".

- Dù chơi "bổ" hay chơi "cứu", người chơi không được vội vàng, lộn xộn đến nỗi "bổ" cù vào người nhau.

- Khi chơi "bổ", có thể một người cắt cử các lượt người nhưng khi chơi "cứu", đến bên nào bên ấy chỉ định thứ tự người vào đánh cù, không tranh giành nhau.

Ghi chú: Có nơi còn gọi là đánh quay.

31. ĐÁO LỖ

a. Mục đích, ý nghĩa, yêu cầu:

- Góp phần rèn luyện khả năng ước lượng, tinh mắt, khéo tay... cho người chơi.

- Tạo không khí vui chơi sôi nổi, thư giãn.

b. Số lượng, đội hình, địa điểm chơi, dụng cụ chơi:

- Số lượng người chơi từ 3 - 5 em, nếu đông chia thành nhiều nhóm.

- Địa điểm chơi là sân nhà, sân trường... bằng phẳng, sạch sẽ và có chỗ đất mềm để khoét lỗ.

c. Hướng dẫn cách chơi:

- Chuẩn bị chơi:

+ Lấy đồng xu khoét một lỗ tròn trên đất, rộng vừa bằng đồng xu và chiều sâu đủ chứa được mấy đồng xu vào đó. Mép lỗ phải tròn trịa và nhẵn nhụi.

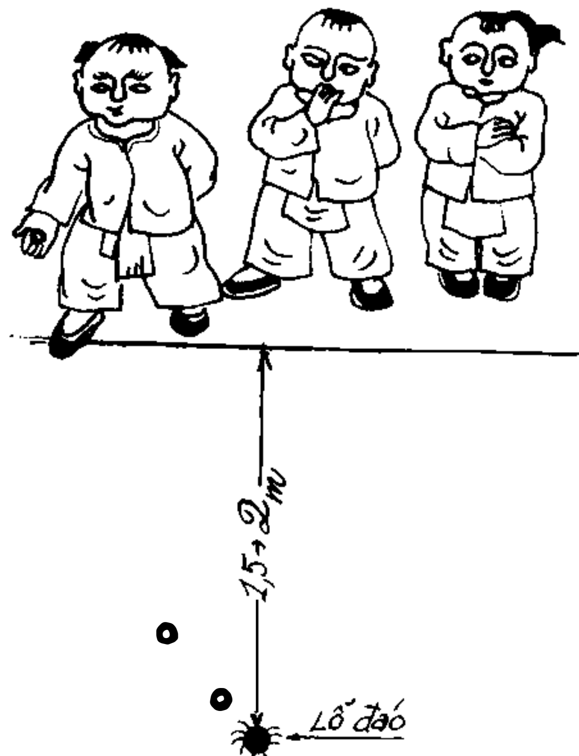
+ Kẻ vạch ngang giới hạn quy định để người chơi đứng ném, từ vạch đứng ném đến lỗ cách nhau khoảng từ 1,2m - 1,5m.

+ Người chơi phải góp một đồng xu không bị sứt mẻ, ngoài ra phải chuẩn bị một "đồng cái" riêng. "Đồng cái" có thể là một miếng gạch nhỏ hình tam giác, mài nhọn một góc và mài tròn hai góc còn lại.

+ Thi để xếp lượt đi: Lần lượt từng người đứng ở vạch thả "cái" vào lỗ, ai thả đúng lỗ hoặc gần lỗ thì được đi trước, nếu cùng một lượt mà kết quả bằng nhau thì đi "cái" lại một lần nữa.

- Bắt đầu chơi:

Mỗi người đến lượt mình đi sẽ cầm gọn tất cả các đồng xu vào một tay đứng ở vạch ngang thả một lần về phía miệng lỗ, đồng xu nào xuống lỗ thì thôi, đồng xu chưa rơi xuống lỗ được các bạn chơi chỉ định chọi đồng nào thì phải chọi trúng đồng đó, chọi không trúng là mất lượt chơi.



d. Luật chơi:

- Các người chơi đứng đúng điểm vạch quy định, có thể đứng thẳng hoặc đứng cúi lom khom tùy theo quy định giữa các người chơi.

- Trong trường hợp đặc biệt, các người chơi có thể mượn "đồng cái" của nhau.

- Đồng xu nào rơi xuống lỗ thì được "ăn", tất cả đồng xu đều rơi xuống lỗ là được "ăn" cả. Các người chơi lần lượt chơi, khi nào "ăn" hết đồng xu cuối cùng thì mới được chuyển sang ván khác.

- Người chơi chọi riêng trúng đồng nào thì chỉ được "ăn" đồng đó, nếu gây va chạm với đồng khác thì không được ăn và mất lượt chơi. Nếu có từ hai đồng xu nằm đè lên nhau trên mặt đất (díu đôi, díu ba, cặp đôi, cặp ba) thì được chọi tán díu (cặp) trước. Nếu có 2 díu (cặp) đôi, bạn cùng chơi chỉ "cho" díu (cặp) nào thì phải chọi díu (cặp) đó trước. Chọi díu phải tan ra cả và không chạm vào đồng nào mới được ăn. Có một số nơi quy định, chỉ cần chọi đúng đồng xu được chỉ định thì được "ăn" tất cả các đồng xu trong ván đó.

32. ĐÁO VẬT

a. Mục đích, ý nghĩa, yêu cầu:

- Góp phần rèn luyện sự khéo tay, tinh mắt... cho người chơi
- Tạo không khí vui chơi sôi nổi, thư giãn.

b. Số lượng, đội hình, địa điểm chơi, dụng cụ chơi:

- Số lượng người chơi từ 2 - 5 em, nếu nhiều chia thành nhiều nhóm chơi.
- Địa điểm chơi là sân nhà, sân trường... bằng phẳng, sạch sẽ, rộng rãi (rộng 2m, dài 5m).

c. Hướng dẫn cách chơi:

- Chuẩn bị chơi:

+ Vẽ hai vạch ngang cách nhau khoảng 2m: Một dùng làm vạch đứng rải quân, một là vạch giới hạn.

+ Người chơi góp quân bằng đồng tiền xu, một đồng xu dùng làm "cái".

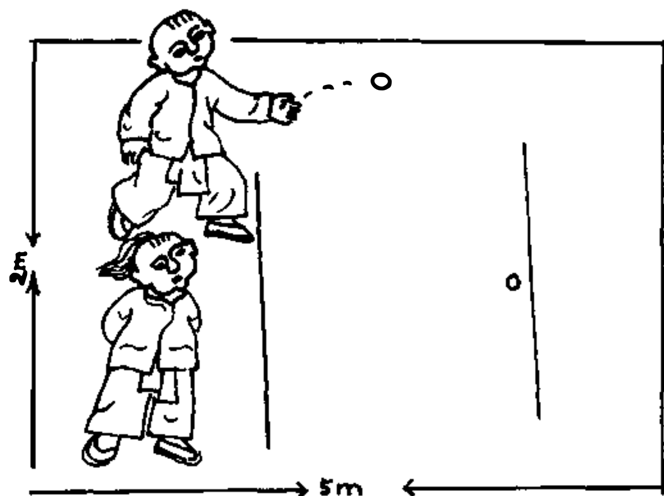
+ Thi xác định thứ tự: Tất cả người chơi đứng ở vạch dưới, thả "cái" (đồng xu) lên vạch trên, ai gần vạch nhất hoặc thả "cái" nằm ngay trên vạch là hơn. Nếu cùng trên vạch, ai ném vào giữa vạch hơn (xét từ tâm điểm đồng xu) là được đi trước, còn nếu khó phân biệt thì "oẳn tù tì" để xác định. Nếu quá tay, "cái" ra hẳn bên ngoài vạch giới hạn là kém, nếu hai người cùng ra ngoài, ai cách vạch ngắn hơn thì xếp trên.

- Bắt đầu chơi:

+ Sau khi xác định thứ tự xong, từng người chơi đến lượt người nào thì người ấy cầm tất cả quân trong lòng bàn tay rải về phía vạch, cố gắng rải cho các quân khỏi díu (cặp) nhau. Người chơi cùng chọn quân nào xa vạch nhất hoặc một quân nào nằm giữa mấy

quân khác hoặc sát một bên quân khác thì chỉ cho người chơi ấy dùng đồng "cái" đánh bật qua vạch giới hạn mới được "ăn". Nếu đánh chạm vào quân khác (nhiều khi đồng "cái" chạy vòng qua hoặc lăn lên trên quân khác) là hỏng.

+ Nếu chỉ có 2 người chơi là chầu ít, ai "ăn" được một lần có thể "ăn" được cả ván. Nếu nhiều người chơi, thì ai "ăn" được đồng nào là chỉ "ăn" được đồng ấy, còn ai hỏng thì phải chầu thêm (1 - 2 quân).



d. Luật chơi:

- Không được giẫm lên vạch giới hạn khi rải quân.
- Người chơi được bạn cùng chơi chỉ định đánh quân nào phải đánh trúng quân ấy.
- Nếu quân chỉ đánh được đúng vạch ngang thì được đi lại hoặc đánh quân khác.

33. ĐÁO TƯỜNG

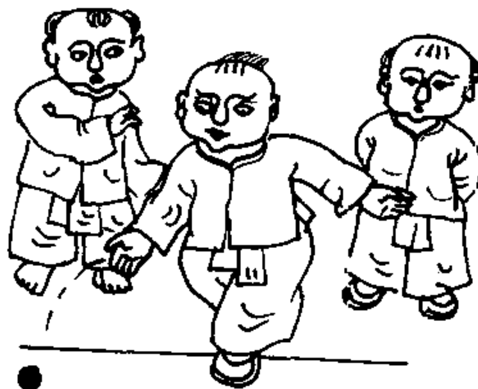
a. Mục đích, ý nghĩa, yêu cầu:

- Góp phần rèn luyện khả năng ước lượng, tinh mắt, khéo tay… cho người chơi.
- Tạo không khí vui chơi sôi nổi, thư giãn.

b. Số lượng, đội hình, địa điểm chơi:

- Số lượng người chơi từ 3 - 5 em, nếu đông chia thành nhiều nhóm.

- Địa điểm chơi là sân nhà, sân trường... bằng phẳng, sạch sẽ nhưng phải chọn vị trí bên cạnh tường gạch.



c. Hướng dẫn cách chơi:

- Chuẩn bị chơi:

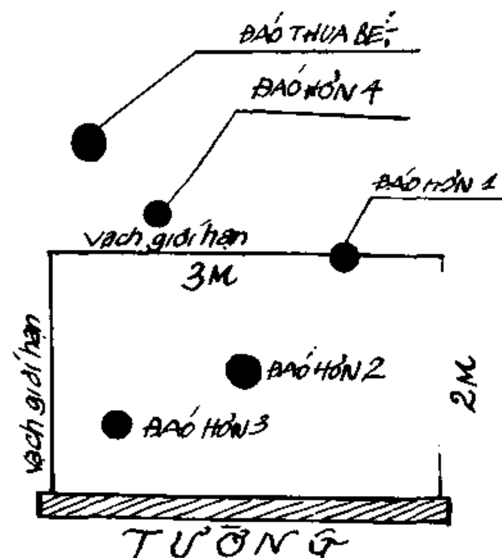
+ Vạch trên mặt đất một khung hình chữ nhật 2m x 3m cạnh chân tường.

+ Người chơi có một đồng tiền xu làm "đồng cái".

+ Các người chơi "oẳn tù tì" để xếp thứ tự chơi.

- Bắt đầu chơi:

Từng người chơi đứng bên tường, ném đồng cái đập vào mặt tường, đồng cái bị bật ra rơi trên mặt đất, nếu ai có đồng cái hơn thì được ăn theo quy định như sau:



+ Nếu đồng cái nằm trên hai vạch bên cạnh (thẳng góc với mặt tường) thì được đi lại lần khác tiếp ngay sau đó.

+ Nếu đồng cái nằm trên đỉnh (vạch song song với bức tường) thì được để đó xem ai sẽ hơn như sau: Đồng cái của ai cách chân tường dài hơn, xa hơn (gần vạch ngang nhưng vẫn trong khu vực

giới hạn khung hình chữ nhật) thì được nhất, còn nếu cái bị bật ra khỏi khu vực giới hạn thì ai gần tường hơn thì hơn. Trong trường hợp nếu thấy cần thiết phải lấy que đo hoặc cho đi lại để phân hơn kém giữa những người đó.

d. Luật chơi:

- Đồng cái đập vào tường bật ra phải ở trong vạch (khung hình chữ nhật) quy định, nếu ở ngoài vạch là bị loại, nghĩa là thua trong ván chơi đó.

- Người nhất được thu quân của người kém hơn.

- Chưa đến lượt mình mà đã đi "cái" đập tường thì bị mất lượt.

- Trong trường hợp chỉ có 2 người chơi, có thể quy định thêm: Ai bật tường hơn thì sẽ đứng hoặc ngồi tại chỗ đồng cái của mình để chọi cái của bạn, nếu chọi trúng thì ăn thêm một quân nữa.

34. ĐÁO ĐĨA

a. Mục đích, ý nghĩa, yêu cầu:

- Góp phần rèn luyện khả năng ước lượng, tinh mắt, khéo tay... cho người chơi.

- Tạo không khí vui chơi sôi nổi, thư giãn.

b. Số lượng, đội hình, địa điểm chơi, dụng cụ chơi:

- Số lượng người chơi từ 3 - 5 em, nếu đông chia thành nhiều nhóm.

- Địa điểm chơi: Chọn chỗ chơi thích hợp ở bờ ao hoặc bờ sông.

c. Hướng dẫn cách chơi:

- Chuẩn bị chơi:

+ Tùy theo quy định mà cắm cọc làm giàn trên mặt nước, cách bờ 2 - 3m. Trên giàn để một cái nia hay nong nhỏ, giữa có một cái đĩa. Có nơi gây khó khăn bằng cách kê đĩa hơi chếch về phía bờ một chút. Có thể quây cót thấp phía dưới quanh nia.

+ Kẻ vạch quy định chỗ cho người chơi đứng trên bờ.

+ Các người chơi tự chuẩn bị đồng xu để đáo đĩa.

+ Các người chơi "oẳn tù tì" để xếp lượt chơi.

- Bắt đầu chơi: Đến lượt, người chơi đến vị trí quy định đứng đáo đĩa bằng cách ném thả đồng xu vào đĩa, nếu xu nằm trong đĩa thì thắng cuộc, nếu không thì mất lượt.

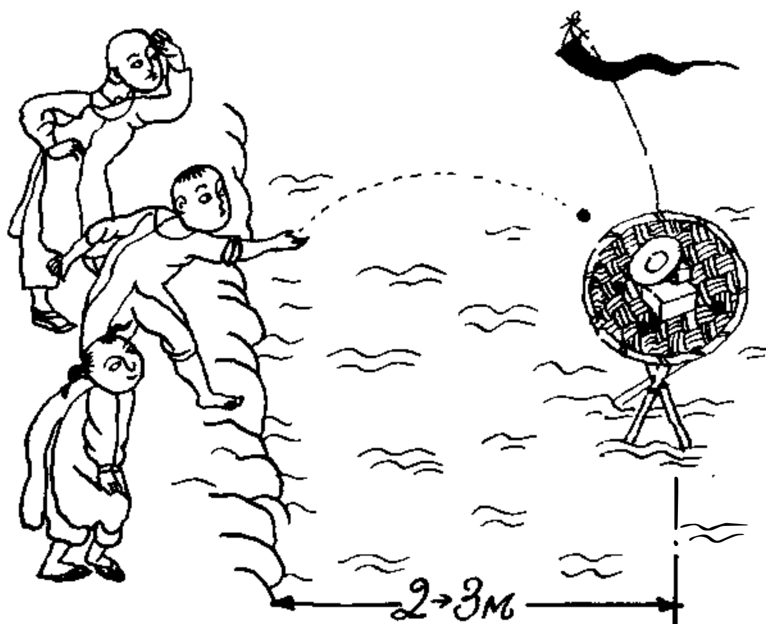
d. Luật chơi:

- Người chơi đứng đúng vị trí quy định.

- Tùy nơi có những lệ quy định thêm: Đồng xu rơi xuống nong, nia rồi nhảy vào đĩa vẫn được tính là thắng cuộc.

Lưu ý: *Để tổ chức trò chơi này phải đáp ứng các điều kiện sau:*

- Địa điểm chơi phải là khu vực bờ ao hoặc sông nông, cạn nước và thường xuyên có người lớn qua lại để được hỗ trợ khi cần thiết.



- Người chơi tham gia trò chơi từ 12 tuổi trở lên, phải biết bơi.

- Khi chơi phải đứng đúng vạch quy định trên bờ, không xô đẩy chen lấn gây nguy hiểm cho nhau.

35. ĐÁ CẦU

a. Mục đích, ý nghĩa, yêu cầu:

- Góp phần rèn luyện khả năng tung đỡ đồ vật bằng tay chân một cách mềm dẻo, khéo léo... cho người chơi.

- Tạo không khí vui chơi sôi nổi, thư giãn, vui vẻ.

b. Số lượng, đội hình, địa điểm chơi, dụng cụ chơi:

- Số lượng người chơi từ 2 - 8 em theo các đội hình khác nhau, nếu đông chia thành nhiều nhóm.

- Địa điểm chơi thường là sân trường, sân nhà... sạch sẽ, bằng phẳng, thoáng mát.

c. Hướng dẫn cách chơi:

- Chuẩn bị chơi:

+ Tự làm quả cầu: Lấy một đồng tiền xu hay một mảnh kim loại hình tròn, mỏng và có lỗ ở giữa, dùng giấy hoặc 4 - 5 chiếc lông gà, lông vịt xuyên qua lỗ rồi buộc chặt lại thành quả cầu.

- Bắt đầu chơi: Có 2 cách:

Cách 1: Đá cầu đơn

+ Người chơi "oẳn tù tì" để xếp thứ tự chơi.

+ Đến lượt, từng người chơi dùng tay tung cầu rồi giơ chân đỡ cầu và đá cầu lên cao, khi cầu rơi xuống vừa tầm lại tiếp tục dùng chân đá cầu lên... Cứ thế, người chơi vừa đá cầu vừa đếm số lần cầu đá được. Ai đá được số lần cầu nhiều hơn là người thắng cuộc, được đi trước trong lần chơi tiếp theo.

Cách 2: Đá cầu đôi, cặp đôi

+ Số lượng người chơi 2 hoặc 4 bạn. Trên sân chơi vẽ một hình chữ nhật kích thước 3m x 5m, có một đường thẳng chia đôi sân, dựng 2 gậy cao 1m, giăng (buộc) 1 sợi dây từ bên này sang bên kia (gọi là lưới).

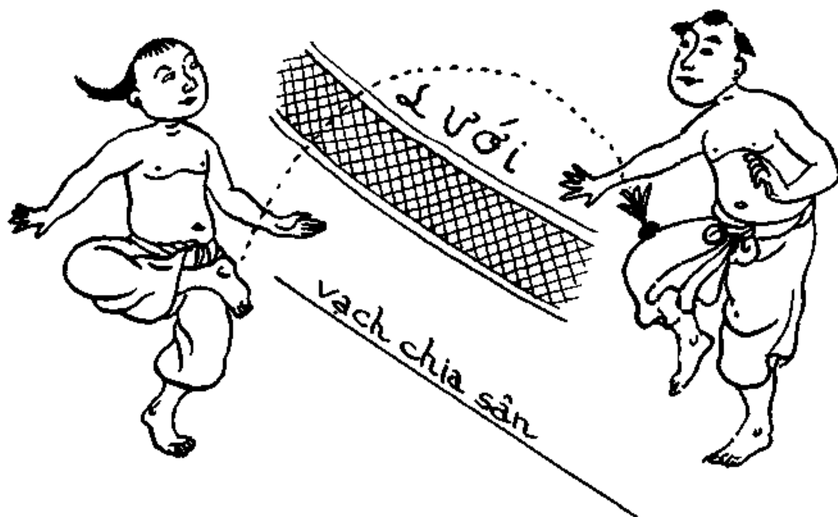
+ Từng người chơi một dùng chân đá cầu sang sân bạn, bạn kia dùng chân đỡ rồi lại đá sang trở lại, bạn bên này lại đỡ rồi đá sang... Ai đá hụt chân, để cầu rơi xuống đất hoặc đá ra ngoài vạch giới hạn của sân là bị thua.

d. Luật chơi:

- Đối với đá cầu đơn: Ai đá được số lần cầu nhiều hơn là người thắng cuộc, được đi trước trong lần chơi tiếp theo.

- Không được dùng tay bắt cầu mà phải dùng chân hoặc đầu đỡ, đá cầu.

- Đá hụt, để cầu rơi xuống hoặc hất cầu ra khỏi vạch ngang



hoặc dọc sân là bị thua. Cuối cùng ai thua ít hơn là thắng.

Tùy theo sở thích, người chơi có thể quy định chơi đá cầu theo các cách thức khác nhau (vòng tròn, đối nhau...) theo từng đôi chơi, nhóm chơi hoặc chơi cá nhân trong từng nhóm.

36. ĐÁ CẦU BẰNG ĐÙI

a. Mục đích, ý nghĩa, yêu cầu:

- Góp phần rèn luyện khả năng phối hợp khéo léo chính xác, sự nhanh nhẹn và tập trung cao độ... cho người chơi.

- Tạo không khí vui chơi sôi nổi, thư giãn, vui vẻ.

b. Số lượng, đội hình, địa điểm chơi, dụng cụ chơi:

- Số lượng người chơi không hạn chế, xếp theo hàng 2, hàng 3, hàng 4... hoặc có thể tản mác trên sân.

- Địa điểm chơi là sân trường, sân nhà... sạch sẽ, bằng phẳng, thoáng mát.

c. Hướng dẫn cách chơi:

- Chuẩn bị chơi:

+ Mỗi người chơi chuẩn bị một quả cầu.

+ Chọn cử một người ra làm quản trò.

- Bắt đầu chơi: Khi có hiệu lệnh, người đá cầu đứng chân trước, chân sau; tay khác bên với chân sau cầm cầu. Tay cầm cầu tung cao lên khoảng 0,4 - 0,8m, mắt theo dõi cầu,

khi cầu rơi xuống ở mức phù hợp thì co chân sau nâng đùi lên cao để cho đầu gối hoặc phần đùi gần đầu gối chạm vào cầu và tâng cầu lên. Sau đó hạ chân xuống, mắt nhìn theo cầu để ước lượng độ cao và điểm rơi của cầu, di chuyển người về phía đó rồi lại dùng đùi tâng cầu lên cao.

d. Luật chơi:

- Không được dùng bàn chân đá cầu.

- Người chơi nào trong một lượt chơi tâng cầu được nhiều lần nhất là người thắng cuộc.

37. ĐI VÒNG

a. Mục đích, ý nghĩa, yêu cầu:

- Góp phần rèn luyện sức bền và sự khéo tay... cho người chơi

- Tạo không khí vui chơi sôi nổi, thư giãn, vui vẻ.

b. Số lượng, đội hình, địa điểm chơi:

- Số người chơi không hạn chế, từ 5 - 10 em. Nếu đông thì chia thành nhiều nhóm.

- Địa điểm chơi là một đoạn đường rộng, dài, có những đoạn bằng phẳng, sạch sẽ nhưng có những đoạn gồ ghề, khúc khuỷu... có thể đi đường thẳng hoặc đi đường vòng do các người chơi tự quy định.

c. Hướng dẫn cách chơi:

- Chuẩn bị chơi:

+ Mỗi người chơi chuẩn bị 1 cái vòng hình tròn có đường kính từ 20 - 30cm đến 50 - 60cm, có thể là vòng tre (vòng sắt, vòng niềng xe đạp, vòng nhựa, vòng cạp rổ, rá, cạp thúng...).



+ Que để đi vòng bằng tre hoặc bằng sắt nhỏ, dẹt hay tròn tùy theo kiểu vòng, dài hay ngắn tùy theo người chơi thuận tay dùng. Có nơi đóng một móc sắt nhỏ để tiện móc và điều khiển vòng lăn tròn.

+ Vẽ vạch xuất phát và đích đến.

+ Người chơi đứng vào vị trí xuất phát, có thể lần lượt chơi theo từng người hoặc xếp hàng đôi, hàng ba... hoặc khởi hành hàng loạt.

- Bắt đầu chơi: Sau khi có hiệu lệnh, người chơi tiến hành dùng que điều khiển vòng tròn lăn trên đoạn đường quy định (hoặc có thể đi vòng) mà không để vòng bị đổ. Ai về đến đích đầu tiên và vòng không bị đổ giữa đường là thắng cuộc.

d. Luật chơi:

- Khi vòng tròn đã bị nghiêng nghiêng trên đường đi vẫn phải dùng tay điều khiển que đi vòng khéo léo sao cho vòng đứng thẳng lại mà lăn tiếp. Cấm không được dùng tay còn lại để đẩy và điều chỉnh vòng cho khỏi đổ.

- Nếu nhiều người cùng chơi thì phải giữ đường đi của mình, không được lấn đường đi của người chơi khác. Nếu đi sang đường người khác và đâm đổ vòng của bạn thì bị phạt (bị loại không được chơi tiếp), bạn kia được tiếp tục đi lại.

38. ĐI CẦU KHỈ

a. Mục đích, ý nghĩa, yêu cầu:

- Góp phần rèn luyện sự mạnh dạn, can đảm, khả năng giữ thăng bằng và hướng dẫn kĩ năng thích ứng với điều kiện sống, hiểu biết về đời sống nông thôn... cho người chơi

- Tạo không khí vui chơi sôi nổi, thư giãn, vui vẻ.

Tại miền Tây Nam Bộ, phương tiện phục vụ đi lại của người dân phổ biến là cầu khỉ nối giữa thôn xóm này với thôn xóm khác hoặc xã này với xã khác nên trẻ em ngay từ còn nhỏ đã sớm làm quen với việc đi cầu khỉ qua kênh, rạch...

b. Số lượng, đội hình, địa điểm chơi:

- Số lượng người chơi không hạn chế, từ 5 - 10 em. Nếu đông thì chia thành nhiều nhóm chơi.

- Địa điểm chơi: Trên các con mương, con kênh, rạch nhỏ... tại các làng quê.

c. Hướng dẫn cách chơi:

- Chuẩn bị chơi:

+ Làm cầu khỉ bằng một thanh gỗ hoặc một cây tre to, chắc... và được bắc qua một con mương, con kênh, rạch... có chiều rộng từ 5 - 10m.

+ Áo phao cho các người chơi; quy định thời gian đi.

+ Các người chơi "oẳn tù tì" để xếp thứ tự chơi.

- Bắt đầu chơi: Sau khi có hiệu lệnh, từng người chơi lần lượt đi trên cầu khỉ qua bên kia con mương, con kênh, rạch... rồi quay trở lại. Ai bị ngã xuống nước thì tự đi hoặc bơi vào bờ và không được tính điểm. Ai đủ số lần đi, về sớm hơn thời gian quy định mà không bị ngã xuống nước lần nào là người thắng cuộc.

d. Luật chơi:

- Quy định thời gian và số lần đi cầu khỉ của mỗi lần chơi, nếu ai đi đủ, về sớm hoặc đảm bảo trong thời gian quy định mà không bị ngã xuống nước là người thắng cuộc.

- Chỉ được đi từng người một để tính lần đi cho dễ, không làm ảnh hưởng nhau và đảm bảo an toàn cho các người chơi.

- Các người chơi khác có thể reo hò, cổ vũ... tạo không khí cho cuộc chơi thêm vui và cũng là để thử thách tinh thần và lòng can đảm của người chơi.

Lưu ý: *Để tổ chức trò chơi này phải đáp ứng các điều kiện như sau:*

- Người chơi từ 12 tuổi trở lên, phải biết bơi.

- Phải có áo phao cho các người chơi.

- Cầu khỉ không có gai mắt gồ ghề, dễ làm người chơi bị vấp ngã.

- Hai đầu cầu phải được kê, cột thật chặt, chắc chắn để không bị xê dịch trong khi chơi.



39. ĐẨY TAY

a. Mục đích, ý nghĩa, yêu cầu:

- Góp phần rèn luyện thân thể, phản ứng nhanh nhẹn và sức mạnh, sự khéo léo... cho người chơi

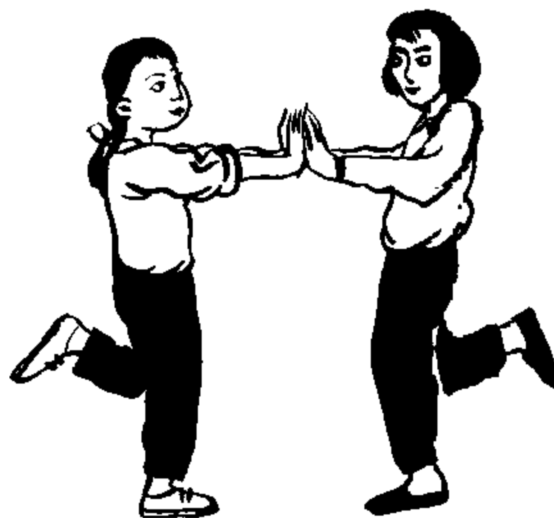
- Tạo không khí vui vẻ, thi đua, đoàn kết.

b. Số lượng, đội hình, địa điểm chơi:

- Số lượng người chơi không hạn chế, 2 người kết thành một đôi để chơi.

- Địa điểm chơi là trong nhà, hay bãi cỏ bằng phẳng, rộng rãi, thoáng mát. Nếu sân chơi rộng rãi thì cho nhiều cặp đôi chơi cùng một lúc.

c. Hướng dẫn cách chơi:



- Chuẩn bị chơi:

+ Dùng phấn, vôi kẻ vạch hoặc vòng tròn giới hạn vị trí di chuyển của các đôi khi chơi nếu thấy cần thiết.

+ Trọng tài thông báo thể lệ, nội dung chơi; bốc thăm xếp cặp và thứ tự chơi.

+ Quy định thời gian chơi mỗi hiệp từ 5 - 7 phút; loại trực tiếp hoặc theo vòng loại để chọn ra người chiến thắng.

+ Hai người chơi đứng (có thể ngồi hoặc đứng nhưng co một chân) đối diện nhau,

cách nhau gần một cánh tay, chân thẳng, người và đầu thẳng, các ngón tay khép chặt liền nhau mở bàn tay ra phía trước áp lòng đôi bàn tay mình vào gần sát lòng đôi bàn tay đối phương… trong tư thế sẵn để đẩy.

- Bắt đầu chơi: Khi có hiệu lệnh, từng người chơi nhanh chóng tìm cách đẩy trúng tay đối phương làm cho đối phương loạng choạng, di chuyển không đứng nguyên được ở vị trí ban đầu. Người bị đẩy có thể hạ thấp hai bàn tay xuống thật nhanh hoặc tránh tay làm cho đối phương đẩy không trúng, bị mất đà phải chúi người hoặc ngã về phía trước. Người đẩy có thể du dứ, chọn lúc thuận lợi đẩy trúng bàn tay đối phương sao cho họ phải di chuyển chân cho khỏi ngã là được.

d. Luật chơi:

- Người chơi nào bị đẩy hoặc đẩy mạnh quá lỡ đà chân phải di chuyển và người mất thế đứng ổn định lúc ban đầu là bị thua.

- Chỉ được đẩy bằng lòng bàn tay vào lòng bàn tay đối phương. Nếu đẩy vào người, vào vai, vào ngực… là phạm luật, tùy theo mức độ mà bị nhắc nhở, bị trừ điểm hoặc bị truất quyền thi đấu.

- Người bị đẩy chỉ được di chuyển vị trí hai bàn tay để tránh đòn, không được di chuyển chỗ đứng, ngồi thụp xuống hoặc nhảy lên tránh. Bàn tay lúc nào cũng phải xòe ra, chống ngược lên.

40. GIẤU TÌM

a. Mục đích, ý nghĩa, yêu cầu:

- Góp phần rèn luyện trí thông minh, sự khéo léo, linh hoạt… cho người chơi.

- Tạo không khí vui chơi vui vẻ, đoàn kết.

b. Số lượng, đội hình, địa điểm chơi:

- Số lượng người chơi không hạn chế, chia thành 2 đội.

- Địa điểm chơi là sân nhà, sân trường, bãi cát... rộng rãi, thoáng mát, sạch sẽ.

c. Hướng dẫn cách chơi:

- Chuẩn bị chơi: Mỗi đội chơi khoanh một vòng tròn trên sân làm nhà mình, chuẩn bị các vật giấu.

- Bắt đầu chơi:

+ Hai đội chơi cho nhau biết vật gì mình giấu rồi ngồi quay lưng lại nhau giấu vật, không được nhìn trộm. Mỗi bên tìm lấy một vật có cạnh đào chỗ giấu, làm sao giấu vật của mình rồi mà trên nét mặt không biểu lộ cảm xúc gì để bạn chơi không nhận ra.

+ Sau khi giấu xong, hai bên cho nhau sang tìm kiếm, việc tìm kiếm tiến hành từng bên một, bên trước bên sau. Người sang tìm chỉ được đào ba lần hoặc chỉ chỗ mình nghi có vật giấu (chôn) ba lần. Nếu không chỉ đúng hoặc đào đúng thì bảo là "chịu", người giấu vật sẽ đào vật mình giấu lên cho biết. Rồi cả hai lại kéo sang tìm vật bên kia, tìm đào vật với các động tác như vậy.

d. Luật chơi:

- Vật chỉ được giấu trong phạm vi "nhà", giấu bên ngoài là phạm luật.

- Nếu tìm được vật giấu là thắng, nếu quá ba lần không trúng chỗ thì phải chịu để đội bạn chỉ cho chỗ, phải chịu thua.

- Trước khi chơi nên quy định cho các bên được nguỵ trang giấu vật, tạo dấu vết giả... nhằm tạo khó khăn, đánh lừa bạn tìm.

41. GẮP CUA

a. Mục đích, ý nghĩa, yêu cầu:

- Góp phần rèn luyện sự khéo léo, nhanh nhẹn và tính cẩn thận, tỉ mỉ... cho người chơi.

- Tạo không khí vui chơi sôi nổi, thư giãn.

b. Số lượng, đội hình, địa điểm chơi:

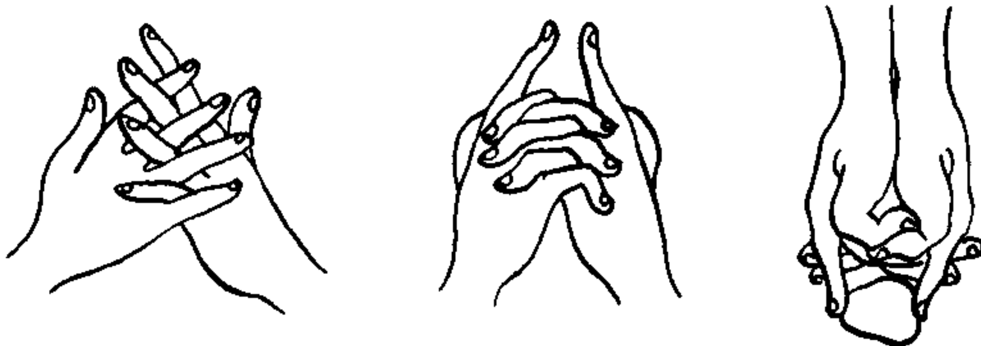
- Số lượng người chơi từ 4 - 5 người, nếu đông chia thành nhiều nhóm. Ngồi vòng tròn xung quanh nhau cùng chơi.

- Địa điểm chơi là sân nhà, sân trường... bằng phẳng, sạch sẽ, thoáng mát.

c. Hướng dẫn cách chơi:

- Chuẩn bị chơi:

+ Mỗi người tự chuẩn bị 10 hòn sỏi, hòn đá cuội hay hạt gấc rải ra nền sân chơi. Mỗi hòn sỏi được coi là 1 "cua".



+ "Oẳn tù tì" chọn ra một người làm "cái" và thứ tự chơi của các bạn khác cùng chơi.

- Bắt đầu chơi:

+ Người làm cái được đi trước, bốc tất cả số sỏi của mình và các bạn rồi tung lên để rơi xuống nằm rải rác; úp hai bàn tay vào nhau, các ngón tay đan vào nhau thành một khối, chỉ để hai ngón tay duỗi thẳng làm "càng cua". Dùng hai "càng cua" đó gắp từng "cua" (hòn sỏi) để sang một bên làm của riêng. Trong khi gắp, không được chạm tay vào các "cua" (hòn sỏi) khác, nếu chạm vào thì mất lượt đi, để các bạn khác được đi.

+ Cuộc chơi cứ tiếp diễn cho đến khi hết "cua" thì thôi, mỗi bạn tự đếm số "cua" của mình, ai nhiều "cua" hơn là thắng. Chơi lại từ đầu cho đến khi không muốn chơi nữa thì thôi.

d. Luật chơi:

- Từng người chơi phải vơ hết số "cua" trên sân để tung lên cho rơi tự nhiên xuống, không được tung lại lần thứ 2.

- Phải đan tất cả các ngón tay vào nhau và khép chặt lại, chỉ được duỗi hai ngón tay trỏ để làm hai "càng cua".

- Trong khi "gắp cua" mà để chạm càng (ngón tay) vào con "cua" khác là bị mất lượt, bạn khác tiếp tục được chơi.

- Nếu đang "gắp cua" mà để "cua" rơi thì cũng mất lượt đi.

- Hết một ván thì tất cả người chơi tự đếm "cua", ai nhiều "cua" hơn là thắng, người thắng được làm cái trong ván chơi tiếp theo.

42. GIĂNG LƯỚI BẮT CÁ

a. Mục đích, ý nghĩa, yêu cầu:

- Góp phần rèn luyện thân thể, sự nhanh nhẹn, khéo léo… cho người chơi.

- Tạo không khí vui chơi sôi nổi, đoàn kết, thư giãn, vui vẻ.

b. Số lượng, đội hình, địa điểm chơi:

- Số lượng người chơi: Một nhóm từ 10 - 15 người chơi hoặc có thể đông hơn.

- Địa điểm chơi là sân nhà, sân trường… rộng rãi, bằng phẳng, sạch sẽ.



c. Hướng dẫn cách chơi:

- Chuẩn bị chơi:

+ Dùng phấn vẽ vòng tròn to, rộng trên sân quy định là "ao cá". Các người chơi làm "cá", di chuyển đều khắp trong phạm vi vòng tròn đã vẽ.

+ "Oẳn tù tì" chọn ra hai người chơi làm "lưới" bắt cá, nắm hai tay nhau giơ lên cao.

- Bắt đầu chơi: Khi có hiệu lệnh chơi, hai người chơi làm "lưới" bắt cá nắm tay nhau giơ lên cao chạy đuổi theo để bắt "cá" bằng cách chụp "cá" vào "lưới" (vào trong 2 cánh tay) khóa lại (hạ 2 cánh tay xuống). "Cá" nào bị bắt sẽ trở thành

một mắt "lưới", lưới rộng thêm ra lại đuổi bắt thêm những "cá" khác. Cứ như thế, "cá" bắt được càng nhiều thì "lưới" càng rộng, trò chơi cứ tiếp diễn như vậy cho đến khi "lưới" bắt được hết "cá" thì thôi.

d. Luật chơi:

- "Lưới" phải chụp được "cá" vào trong "lưới" mới được tính là bắt được "cá".

- "Cá" khi chưa bị bắt vào trong "lưới" có thể vùng vẫy chạy thoát, nhưng khi đã bị bắt trong "lưới" tức là bị thua, phải chịu làm thêm một mắt lưới mới.

- "Cá" nào chạy ra ngoài "ao" (vòng tròn) là bị thua, phải chịu làm mắt lưới.

43. GỌI TÊN HOA QUẢ

a. Mục đích, ý nghĩa, yêu cầu:

- Góp phần trang bị kiến thức về các loại hoa, quả... cho người chơi.

- Tạo không khí vui chơi sôi nổi, thư giãn.

b. Số lượng, đội hình, địa điểm chơi:

- Số lượng người chơi theo nhóm từ 8 - 10 em, nếu đông chia thành nhiều nhóm.

- Địa điểm chơi là sân nhà, sân trường... rộng rãi, bằng phẳng, sạch sẽ.

c. Hướng dẫn cách chơi:

- Chuẩn bị chơi:

+ "Oẳn tù tì" chọn ra một bạn đứng đầu một bên, đầu bên kia là các người chơi còn lại, khoảng cách giữa hai đầu là từ 25 - 30m.

+ Ở đầu bên này, nhóm các người chơi từng người tự nhận mình là một loại hoa hoặc quả bất kì, không để cho người chơi đứng đầu bên kia biết.

- Bắt đầu chơi: Người chơi đứng đầu bên kia lần lượt xướng tên thật to các loại hoa, quả như: cam, quýt, mít, dừa, na, mận, đào, sầu riêng, măng cụt… hoa huệ, hoa lan, hoa đào… tự nghĩ ra được. Đến loại hoa, quả nào, nếu trúng với người chơi nào của nhóm ở bên này có tên loại hoa, quả như thế là người đó bị thua, người bị thua phải lên cõng bạn xướng tên mình một vòng (hoặc 2, 3… vòng) rồi đứng thế vào chỗ của người đó. Trò chơi lại tiếp tục bằng việc gọi tên các loại hoa, quả khác.

d. Luật chơi:

- Phải quy định lần nào chơi gọi tên hoa, lần nào gọi tên quả.

- Nhóm chơi thay đổi việc tự nhận mình là một loại hoa, quả theo sự thay đổi người chơi của đầu bên kia để tránh bị lộ các loại quả được mang tên do trước đó người chơi ở trong nhóm đã biết.

- Người chơi nào càng nghĩ ra được tên các loại hoa, quả mà ít người biết đến thì càng ít bị gọi đúng tên, nếu quả càng nhiều người biết đến thì hay bị gọi đúng tên.

- Hoa, quả nào đã bị xướng tên trúng người rồi thì những người chơi còn lại không được dùng lại tên hoa, quả đó nữa..

44. GIỮ TRỨNG GÀ

a. Mục đích, ý nghĩa, yêu cầu:

- Góp phần rèn luyện sức khỏe cho người chơi bằng những động tác của tay chân kết hợp với sự mưu trí, dũng cảm; sự nhanh nhẹn và khôn khéo bảo vệ bản thân mình,

bảo vệ tài sản của mình... nếu có những tình huống bất trắc xảy ra trong cuộc sống cho người chơi.

- Tạo ra không khí vui chơi sôi nổi, đoàn kết.

b. Số lượng, đội hình, địa điểm chơi:

- Số lượng người chơi khoảng 4 - 5 bạn, nếu đông có thể chia thành nhiều nhóm.

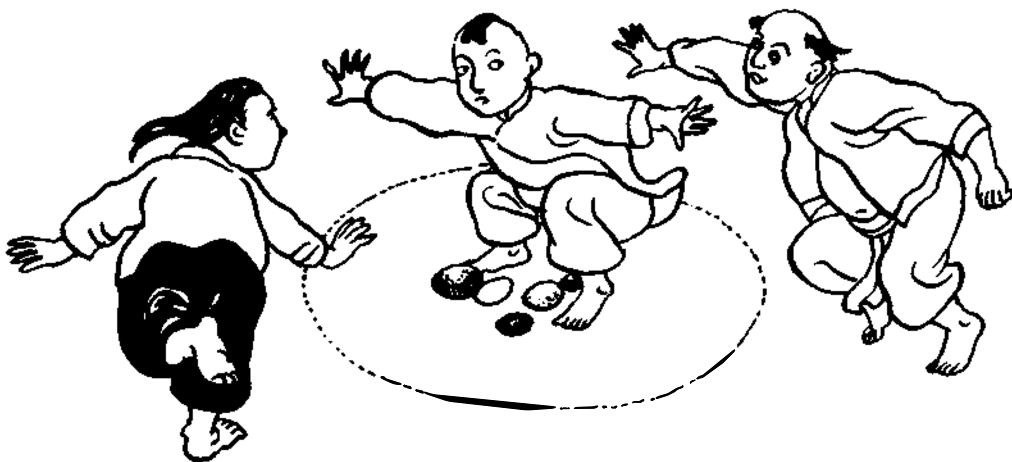
- Địa điểm chơi là sân nhà, sân trường... rộng rãi, bằng phẳng, sạch sẽ.

c. Hướng dẫn cách chơi:

- Chuẩn bị chơi:

+ Trên sân vẽ một vòng tròn đường kính khoảng 2m, ở giữa để những hòn đá cuội tròn giả làm những quả trứng gà.

+ Một bạn giả làm "gà mái", ngồi chính giữa vòng tròn trong dáng chồm hổm, hai tay chống xuống đất giống động tác gà đang ấp trứng.



+ Người chơi còn lại giả làm "chuột" chạy xung quanh vòng tròn, miệng kêu "chít chít".

- Bắt đầu chơi: Khi có hiệu lệnh, các con chuột tìm cách nhặt lấy các quả trứng trong ổ bằng cách chạy chỗ này, chỗ khác dụ gà mái rời khỏi ổ trứng. Còn gà mái thì cố gắng bảo vệ các quả trứng của mình bằng cách xòe hai tay như vỗ cánh, phồng mang, miệng kêu "cục ta, cục tác"... hai tay chống xuống đất, hai chân đá ra phía trước (không được đá hậu) để đuổi mấy con chuột đang xông vào nhặt trứng.

d. Luật chơi:

- "Chuột" và "gà" chỉ được chơi trong vòng tròn quy định.

- Bạn nào (chuột) bị gà mái vỗ cánh trúng hoặc bị đá chạm vào người thì bị thua, phải vào thế chỗ cho bạn làm gà. Nếu gà để mất hết số trứng, phải cõng các con chuột chạy một vòng quanh vòng tròn.

45. LEO NÚI

a. Mục đích, ý nghĩa, yêu cầu:

- Góp phần rèn luyện thân thể, sức bền của cơ bắp... cho người chơi.
- Tạo không khí vui vẻ, thi đua, đoàn kết.

b. Số lượng, đội hình, địa điểm chơi:

- Số lượng người chơi không hạn chế, từng người tham gia chơi.
- Địa điểm chơi: Tùy theo đối tượng chơi mà chọn địa điểm leo núi là một ngọn

đồi hoặc núi đá có độ cao thích hợp. Trên đỉnh đồi (hoặc núi) có cắm một ngọn cờ hoặc để một cái trống.



c. Hướng dẫn cách chơi:

- Chuẩn bị chơi:

+ Người chơi phải đi giày thể thao (không nên đi chân đất), mang theo bình nước để uống khi khát.

+ Cử 1 - 2 người chơi làm trọng tài giám sát tại các điểm xuất phát và đích đến.

+ Tất cả đứng ở vị trí quy định.

- Bắt đầu chơi: Khi có hiệu lệnh xuất phát (tiếng còi, phất cờ, tiếng tù và...) các người chơi di chuyển nhanh đến chân núi. Đến chân núi, mỗi người chơi phán đoán và tự chọn cho mình một con đường đi, leo lên núi làm sao mà lên được đỉnh núi trong thời gian nhanh nhất.

d. Luật chơi:

- Người chơi nào leo lên được đỉnh núi đầu tiên thì đánh trống hoặc phất cờ mừng thắng cuộc, có sự chứng nhận của trọng tài. Nếu có nhiều người đang đồng thời đến gần đích thì trọng tài phải theo dõi kĩ để quyết định thứ hạng chính xác, công bằng.

- Trong khi leo, các người chơi không được xô đẩy, va chạm, tranh giành đường leo để tránh gây tai nạn. Nếu đến đích sớm mà phạm luật trên thì bị tước thứ hạng (hoặc danh hiệu) đã đạt được.

46. LÒ CÒ Ô

a. Mục đích, ý nghĩa, yêu cầu:

- Góp phần rèn luyện khả năng ước lượng, di chuyển nhanh nhẹn khéo léo, tính cẩn thận, tỉ mỉ… cho người chơi.

- Tạo không khí vui chơi sôi nổi, thư giãn, vui vẻ.

b. Số lượng, đội hình, địa điểm chơi:

- Số lượng người chơi từ 3 - 5 em, nếu đông chia thành nhiều nhóm.

- Địa điểm chơi là sân trường, sân nhà… sạch sẽ, bằng phẳng, thoáng mát.

c. Hướng dẫn cách chơi:

- Chuẩn bị chơi:

+ Dùng phấn vẽ các hình ô chơi theo ý thích (kiểu ô hình chữ nhật hoặc hình tròn và chữ nhật xen kẽ), 9 -11 ô tùy theo độ tuổi và khả năng người chơi.

+ Làm "cái" chơi (miếng chàm) bằng 1 miếng nhựa đặc… nhỏ, dẹp hoặc các sợi dây điện nhỏ thắt lại với nhau vừa vặn tay cầm ném vào các ô chơi.

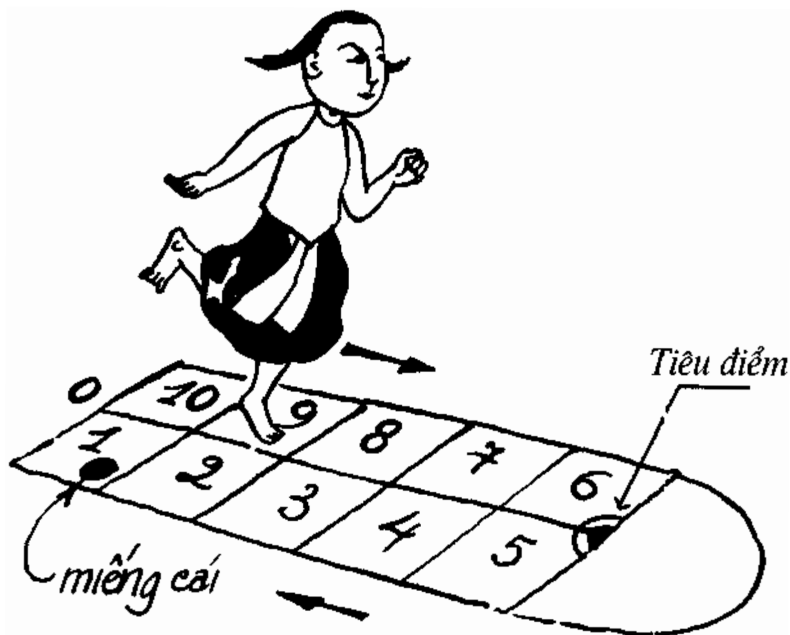
+ Vẽ đậm vạch đứng để đi "cái", là vạch ngang ở một đầu ô chơi.

+ Các người chơi "oẳn tù tì" để xếp thứ tự chơi.

- Bắt đầu chơi:

Người chơi đứng vào vạch đi "cái" (ném "miếng cái" vào ô có hình vẽ hoa thị), "cái" của ai gần hoa thị nhất là được đi trước, có thể dùng gang tay hoặc đoạn que làm thước đo cho chính xác. Nếu có 2 - 3 "cái" cùng chạm “vòng tiêu điểm” thì phải tính cụ thể từ

điểm tâm 0 để phân hơn thua, hoặc nếu không xác định được rõ ràng thì những người có "cái" như thế phải đi lại.



Sau khi phân định thứ tự xong, người chơi thực hiện các động tác chơi chủ yếu như sau:

Đối với kiểu ô chơi hình chữ nhật:

+ Đầu tiên, người chơi thảy "miếng cái" vào ô 1 sao cho "cái" không được chạm vào các vạch bốn bên là được, rồi nhảy lò cò lần lượt từ ô số 10 đến hết ô số 6 thì nghỉ bằng cả hai chân, rồi lại lò cò tiếp đến ô số 1 tìm cách lấy bàn chân đang lò cò nhảy lên đánh bạt "miếng cái" thẳng ra ngoài vạch đứng ném "cái", xong rồi nhảy lò cò ra. Nếu không đẩy được miếng cái ra khỏi ô hoặc nhảy sang ô khác hoặc nằm trên vạch hoặc người chơi mất thăng bằng mà ngã (có tay hoặc chân đang chạm đất hoặc dẫm vạch) là mất lượt chơi.

Đối với người chơi giỏi và có sức khỏe, đến ô số 1 vẫn lò cò nhưng dùng ngón chân cái và ngón chân trỏ kẹp "miếng cái" nhảy hất nó lên cao và dùng bàn tay đón bắt lấy nó. Đối với các người chơi bé nhỏ hơn thì nhảy lò cò đến ô số 2 rồi tìm cách cúi xuống nhặt lấy "miếng cái".

+ Thực hiện các động tác tương tự như trên với các ô số 2, 3, 4... đến 10, kể cả ô vòng bán nguyệt trên đầu ô số 5 và 6.

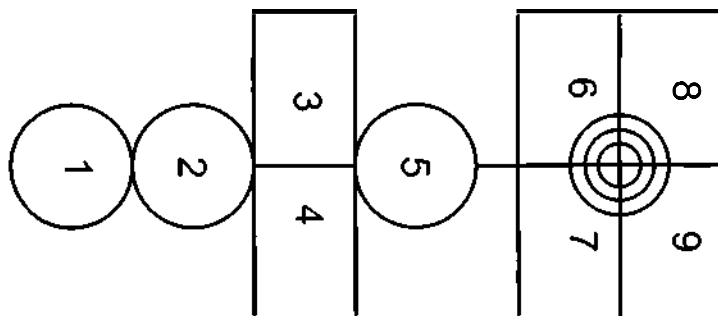
+ Đi hết ô số 10 thì được tậu ruộng: Muốn tậu ruộng, phải đứng ở chỗ có hoa thị mà không được giẫm vạch, quay lưng lại các ô, tay cầm "miếng cái" ném qua đầu để "miếng cái" rơi xuống ô nào mà không chạm các vạch trong ô thì được lấy ô đó làm ruộng, được đánh dấu X hoặc gạch vẽ gì tùy ý. Nếu ném cái ra ra ngoài các ô chơi thì mất lượt chơi lần ấy, nếu miếng cái chạm vạch thì vẫn được đi lại lần sau trong ván chơi.

Ruộng của ai thì người chơi ấy được nghỉ chân khi lò cò qua đó. Nếu lần thứ hai được tậu ruộng, người chơi sẽ cố tình ném "miếng cái" sao cho vào được ô gần với ô ruộng cũ để mỗi khi lò cò qua đó chủ ruộng được nghỉ liên tiếp và lâu hơn. Còn ruộng của người khác, khi đi qua phải lò cò cách qua mà không được ngã hoặc giẫm vạch, hoặc nếu muốn nghỉ ngơi thì phải xin phép chủ ruộng hoặc phải nộp cống chủ ruộng bằng một cái búng tai (sau nhiều lần xin nghỉ chủ ruộng sẽ tính rồi búng luôn một lần).

Đối với kiểu ô chơi có hình tròn xen kẽ:

+ Cách này phù hợp với người chơi nhỏ tuổi, vì chỉ phải lò cò ở các ô tròn và được để 2 chân ở ô hình chữ nhật. Đến ô số 8 và ô số 9 thì nhảy quay người lại, đổi chân đứng so với chân trước đó.

+ Khi tậu ruộng có thể đứng trên các ô số 8 và ô số 9 hoặc ở chỗ có hoa thị tùy theo thỏa thuận trước khi chơi.



d. Luật chơi:

- Nếu người chơi thảy "miếng cái" mà trúng vào vạch trong các ô hoặc đang đẩy "miếng cái" trúng vạch hoặc nhảy sang ô khác là mất lượt chơi.

- Khi đang nhặt "miếng cái" hoặc tìm cách đẩy "miếng cái" ra ngoài ở bất cứ ô nào người chơi đều phải trong tư thế lò cò, chân đứng chân co. Nếu thả chân đang co xuống đất, chống tay xuống đất, bò ra đất, mất thăng bằng ngã xuống đất hoặc chạm vạch... là mất lượt chơi.

- Nếu đang chơi mà "miếng cái" cán mức (nằm trên vạch vẽ các ô) thì mất lượt phải đợi đến lượt sau mới được đi tiếp. Khi đến lượt chơi tiếp được tiếp tục thảy "miếng cái" vào ô của lượt chơi trước bị hỏng (ví dụ đang thảy cái đến ô thứ 2 mà cái cán mức thì khi đến lượt chơi mới lại được tiếp tục thảy cái vào ô số 2 để chơi tiếp).

47. LÒ CÒ BẸP

a. Mục đích, ý nghĩa, yêu cầu:

- Góp phần rèn luyện khả năng ước lượng, di chuyển nhanh nhẹn khéo léo... cho người chơi.

- Tạo không khí vui chơi sôi nổi, thư giãn, vui vẻ.

b. Số lượng, đội hình, địa điểm chơi:

- Số lượng người chơi từ 3 - 5 em, nếu đông chia thành nhiều nhóm chơi.

- Địa điểm chơi là sân trường, sân nhà... sạch sẽ, bằng phẳng.

c. Hướng dẫn cách chơi:

- Chuẩn bị chơi:

+ Dùng phấn vẽ các ô chơi (trong phạm vi 10 trở lại) và làm "miếng cái" (miếng chàm) bằng 1 miếng nhựa đặc hoặc các sợi dây điện nhỏ thắt lại với nhau vừa vặn tay cầm ném vào các ô chơi.

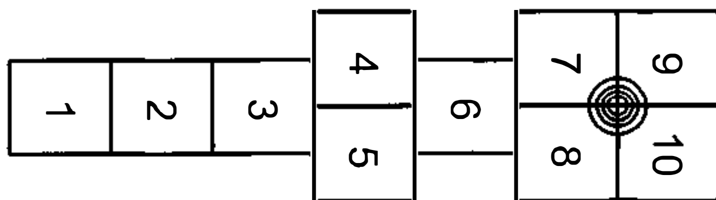
+ Các người chơi "oẳn tù tì" để xếp thứ tự chơi.

- Bắt đầu chơi:

+ Đầu tiên, người chơi thảy "miếng cái" vào ô số 1, lò cò lần lượt từ ô số 2 đến ô số 10 (đến ô số 4 và ô số 5, ô số 7 và ô số 8 được bẹt 2 chân, ô số 9 và ô số 10 thì nhảy quay người lại trước khi bẹt chân) rồi quay về ô 2 nhặt "cái" của mình ở ô số 1 rồi nhảy ra ngoài và chơi lần lượt đến ô số 10.

+ Tiếp đó đi "mu-sên", thảy "cái" ra ngoài, người chơi phải nhảy trên, dưới hoặc xung quanh "cái" tuỳ đối phương quy định. Nếu quy định trăm điều dễ thì nhảy sao cũng được. Tiếp đó đi từ ô 7 lần lượt đến ô 1, rồi đi ra ngoài.

+ Hoàn tất các bước trên thì cất được "nhà": Người chơi đứng xoay lưng, thảy "cái" qua đầu, "cái" rơi vào ô nào thì ô đó là "nhà". Cất được "nhà" xong, thì lại chơi tiếp theo thứ tự các động tác trên của trò chơi.



d. Luật chơi:

- Nếu đang chơi mà "cái" cán mức (nằm trên vạch vẽ các ô) thì mất lượt phải đợi đến lượt sau mới được đi tiếp. Khi đến lượt chơi tiếp được tiếp tục thảy "cái" vào ô của lượt

trước bị hỏng (ví dụ đang thảy đến ô thứ 5 mà cán mức thì khi đến lượt chơi mới lại được tiếp tục thảy "cái" vào ô số 5 để chơi tiếp).

- Khi nhảy vào "nhà", chủ nhà phải nhảy hai chân, nếu lò cò hoặc nhảy chân trước chân sau thì bị "cháy" nhà, "nhà" đó lại trở thành ô trống.

- Khi nhặt "cái" ở bất cứ ô nào đều phải trong tư thế lò cò, chân đứng chân co, cúi người xuống đưa tay nhặt "cái".

48. NẶN TÒ HE

a. Mục đích, ý nghĩa, yêu cầu:

Nặn và chơi tò he góp phần giáo dục tình yêu quê hương đất nước, tự hào về cội nguồn và bản sắc văn hóa độc đáo của dân tộc Việt Nam đồng thời rèn luyện tính kiên trì, tỉ mỉ kết hợp óc quan sát của cả người nặn và người xem.

Tò he là một loại đồ chơi có thể ăn được vì nguyên liệu bằng bột.

b. Số lượng, đội hình, địa điểm chơi:

- Người chơi nặn tò he có thể là cá nhân hay từng nhóm, nhiều nhóm... tại các vùng quê có nghề gia truyền nặn tò he, chủ yếu là đồng bằng Bắc Bộ.

- Địa điểm chơi: ngoài sân, trong nhà, đình làng, đường phố, phiên chợ quê, công viên... bất kể ở đâu cũng có thể nặn tò he.

c. Hướng dẫn cách chơi (nặn) tò he:

- Chuẩn bị vật dụng làm tò he:

+ Nguyên liệu chính để làm tò he là bột gạo tẻ có trộn ít bột nếp theo tỉ lệ 10 phần tẻ, 1 phần nếp trộn đều, ngâm nước rồi đem xay nhuyễn, luộc chín và nhào nhanh tay. Sau đó, nắm lại thành từng vắt và nhuộm riêng màu từng vắt.

+ Màu nhuộm có 4 màu cơ bản: vàng, đỏ, xanh, đen có nguồn gốc từ thực vật và đun sôi với một ít bột (màu vàng làm từ hoa hoè hoặc củ nghệ, màu đỏ làm từ quả gấc hoặc dành dành, màu đen thì dùng cây nhọ nồi, màu xanh từ lá giềng hoặc lá dứa). Các màu sắc trung gian đều được tạo ra từ 4 màu cơ bản này.

+ Đồ nghề để nặn tò he: một con dao nhỏ, vài que tre, chút sáp ong, một cái lược và một thùng xốp để cắm tò he lên trưng bày.

- Bắt đầu chơi (nặn):

+ Bằng đôi bàn tay khéo léo, nhẹ nhàng, biết ước dung lượng và sử dụng chất liệu tạo dáng kết hợp với tư duy quan sát, khiếu thẩm mĩ đến từng chi tiết nhưng đầy sáng tạo để chọn màu sắc, kết hợp hài hòa..., các người chơi, tập thể chơi (thường là con em ở những làng nghề có truyền thống nặn tò he ở vùng quê Bắc Bộ nước ta...) dùng các dụng cụ nặn ra tò he là những con gà, chim công, hoa quả, mèo Doraemon, lợn Trư Bát Giới, khỉ Tôn Ngộ Không, chú lính thuỷ, nàng công chúa... rất ngộ nghĩnh, sống động.

+ Nặn xong, cắm ngay tò he lên thùng xốp để trưng bày nhìn rất đẹp mắt.

d. Luật chơi:

Trong một hội thi nặn tò he, với các bột màu nặn đã cho chuẩn bị trước và trên cơ sở chủ đề hoặc một vật cụ thể được quy định, nếu người thi nào hoặc tập thể nhóm thi nào nặn được nhiều tò he màu sắc tươi đẹp nhất, giống nhất và trong thời gian nhanh nhất là thắng cuộc.

49. NÉM LON

a. Mục đích, ý nghĩa, yêu cầu:

- Góp phần rèn luyện khả năng chạy nhảy, đuổi bắt và ném xa, ném khéo léo chính xác... cho người chơi.

- Tạo không khí vui chơi sôi nổi, thư giãn, vui vẻ.

b. Số lượng, đội hình, địa điểm chơi:

- Số lượng người chơi không hạn chế, từ 5 - 7 người chơi.

- Địa điểm chơi là một sân nhà, sân trường... trống, rộng, bằng phẳng, sạch sẽ.

c. Hướng dẫn cách chơi như sau:

- Chuẩn bị chơi:

+ Vẽ một vòng tròn có đường kính 10cm, cách 3 - 5m vẽ vạch đứng ném lon.

+ 1 vỏ lon sữa bò hoặc lon đựng đồ hộp.

+ Vật ném lon như: dép lê, mảnh nhựa nhỏ...

+ "Oẳn tù tì" để xác định ra một người đứng canh lon, người này đứng cách lon khoảng 1 - 1,5m.

- Bắt đầu chơi: Khi có hiệu lệnh chơi, người chơi đứng đằng sau vạch dùng tay cầm vật ném (thường là dép lê) vào lon, ném xong thì chạy lên nhặt vật ném rồi trở về vị trí cũ ném tiếp. Nếu lon bị đổ thì người canh lon nhanh chóng chạy đến dựng lon lên đúng vị trí cũ rồi chạy đuổi bắt các bạn (đang lên nhặt vật ném của mình) và nếu cập được vào người chơi nào trước khi người đó trở về vị trí cũ (qua vạch ném) thì người đó phải vào

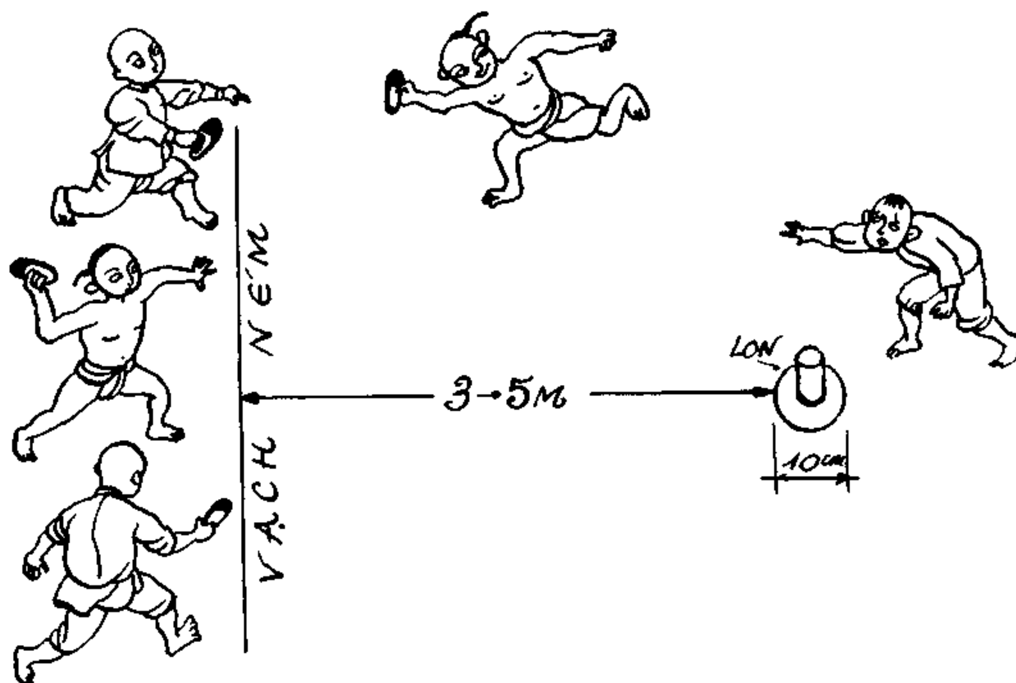
canh lon, nếu không đập được người canh lon cũ lại trở vào canh lon tiếp. Trò chơi cứ thế tiếp tục.

d. Luật chơi:

- Nếu lon chưa bị đổ thì người canh chưa được đuổi bắt người lên nhặt vật ném.

- Nếu lon bị đổ thì dựng lên xong rồi mới được đuổi bắt bạn đó và chỉ được đập vào ai khi bạn đó đã cầm được vật ném chạy về.

- Người ném xong dù lon đổ hay không đổ đều phải chạy lên nhặt vật ném rồi trở về ném tiếp.



50. NHẢY LÒ CÒ

a. Mục đích, ý nghĩa, yêu cầu:

- Góp phần rèn luyện thân thể và sức bật nhảy... cho người chơi.
- Tạo không khí vui chơi sôi nổi, thư giãn, vui vẻ.

b. Số lượng, đội hình, địa điểm chơi:

- Số lượng người chơi không hạn chế, cứ 2 em hợp thành 1 đôi nhảy thi với nhau.
- Địa điểm chơi là sân nhà, sân trường... rộng rãi, sạch sẽ, bằng phẳng.

c. Hướng dẫn cách chơi như sau:

- Chuẩn bị chơi:

+ Các người chơi tự chọn đôi nhảy với nhau và tự làm quản trò cho nhau.

+ "Oẳn tù tì" chọn ra đôi nào nhảy trước.

- Bắt đầu chơi: Đến lượt, từng đôi một thi nhảy với nhau, nhảy bằng một chân và chân kia phải co lên khi nhảy, vừa nhảy vừa hát. Ai hạ chân xuống trước là bị thua và ai nhảy được lâu hơn là người thắng cuộc.



d. Luật chơi:

- Người chơi phải biết trụ vững

vàng một chân và giữ được thăng bằng để khi nhảy không bị ngã hoặc buông chân đang co xuống.

- Phải biết giữ hơi để đủ sức hát kết hợp với nhảy trong cùng một khoảng thời gian.

- Có thể thi nhảy lò cò tập thể từng đôi hoặc thi nhảy lò cò cá nhân. Nếu thi nhảy tập thể theo từng đôi thì chỉ cần 1 người trong đôi buông chân, ngã hoặc đứt hơi... là cả đôi bị thua.

51. NHẢY DÂY CAO SU

a. Mục đích, ý nghĩa, yêu cầu:

- Góp phần rèn luyện khả năng ước lượng, di chuyển nhanh nhẹn khéo léo, tính cẩn thận, tỉ mỉ... cho người chơi.

- Tạo không khí vui chơi sôi nổi, thư giãn, vui vẻ.

b. Số lượng, đội hình, địa điểm chơi:

- Số lượng người chơi từ 3 - 5 em, nếu đông chia thành nhiều nhóm chơi.

- Địa điểm chơi là sân trường, sân nhà... rộng rãi, bằng phẳng, sạch sẽ.

c. Hướng dẫn cách chơi:

- Chuẩn bị chơi:

+ Lấy các dây thun bằng cao su nhỏ gập đôi lại kết nối với nhau thành dây dài từ 1,5m - 2m, nếu muốn dây có độ dày nhiều hay ít thì dùng nhiều sợi thun (2 - 3 sợi) gập

đôi lại để kết nối. Loại dây này hay được dùng vì có độ dày mỏng đều, màu sắc đẹp, dễ nối khi bị đứt.



+ Từng nhóm chơi "oẳn tù tì" để tìm ra hai bạn đứng căng dây cho các bạn nhảy.

- Bắt đầu chơi:

+ Hai người chơi đứng căng dây cho các bạn nhảy, từng người chơi lần lượt dùng cổ chân khéo léo ngoắc chéo vào dây rồi trả lại vị trí cũ (ngoắc 1 chân rồi đến 2 chân vào dây thực hiện động tác nhảy cả người vào trong dây, lộn chéo dây, nhảy trở lại vị trí cũ)... Nhảy hết động tác theo quy ước chung thì được nghỉ ra ngoài để chờ nhảy ở mức cao hơn.

+ Trò chơi cứ như vậy theo mức dây từ thấp đến cao, động tác cũng từ đơn giản đến phức tạp theo chiều cao của dây và theo quy ước riêng của từng nhóm.

+ Độ cao và độ mở rộng (to) của dây tăng dần như sau: Cổ chân => 2 cổ chân => bắp chân => 2 bắp chân => đầu gối => 2 đầu gối => đùi => 2 đùi => hông => ngực => nách.

d. Luật chơi:

- Người căng dây đứng ở vị trí quy định và phải đứng im không dịch chuyển trong khi các bạn đang nhảy.

- Người nhảy dây trong quá trình nhảy mà sai động tác hoặc không ngoắc được vào dây thì mất quyền nhảy phải vào thay thế một trong hai người đang đứng căng dây. Lần

sau đến lượt nhảy, được nhảy lại ở mức dây bị nhảy hỏng ở lần trước trong cùng một ván.

- Người chơi nào nhảy lên đến mức dây cao cuối cùng mà không bị hỏng là thắng cuộc. Có nơi quy định, người thắng cuộc có quyền "cứu bồ" cho một trong những người nhảy hỏng, ai nhảy hỏng mà không được "cứu bồ" thì phải ra thay thế đứng căng dây cho các bạn nhảy trong ván chơi tiếp theo.

52. NHẢY DÂY

a. Mục đích, ý nghĩa, yêu cầu:

- Góp phần rèn luyện khả năng nhảy, sức bền và bật qua vật cản nhanh nhẹn, khéo léo, chính xác… cho người chơi.

- Tạo không khí vui chơi sôi nổi, thư giãn, vui vẻ.

b. Số lượng, đội hình, địa điểm chơi:

- Số lượng người chơi từ 2 - 3 em chơi nhảy dây theo hình thức nhảy cá nhân, hoặc một nhóm từ 5 - 10 em chơi nhảy dây theo hình thức nhảy tập thể.

- Địa điểm chơi là sân nhà, sân trường… rộng rãi, bằng phẳng, sạch sẽ.

c. Hướng dẫn cách chơi:

- Chuẩn bị chơi:

+ Nhảy dây cá nhân: Người chơi chuẩn bị một đoạn dây thừng hoặc dây thun dài khoảng 1,5m.

+ Nhảy dây tập thể: Người chơi chuẩn bị một đoạn dây thừng hoặc dây thun dài khoảng 3 - 5m tùy số lượng người chơi.

+ "Oẳn tù tì" để xếp người đi trước (nhảy dây cá nhân), hoặc nhóm nhảy trước (chơi tập thể). Và "oẳn tù tì" để tìm ra hai người chơi phải quay dây trước.

- Bắt đầu chơi:

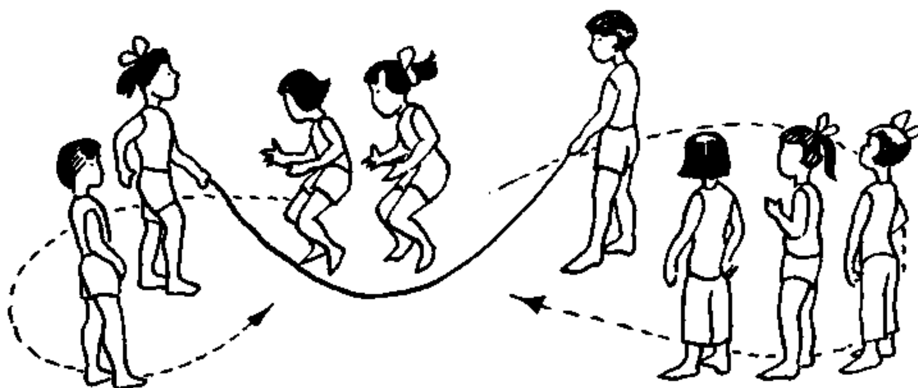


+ Nhảy dây cá nhân: Người đi trước hai tay cầm hai đầu dây, đưa dây ra phía sau lưng, quay cổ tay cho dây vòng lên đầu, văng xuống đất đồng thời kết hợp nhảy co hai chân lên cho dây bật ra phía sau, tiếp tục quay cổ tay để dây quay liên tục theo vòng như trên. Cứ như vậy đến khi nào bị vướng chân thì mất lượt, phải đổi cho bạn cùng chơi nhảy. Một người nhảy dây, còn người không nhảy thì ngồi đếm. Ai mất lượt mà có số lần nhảy nhiều hơn là thắng, được đi trước trong lần nhảy dây ván sau.

+ Nhảy dây tập thể:

Cách 1: 4 người chơi chia làm 2 đội (cũng có thể nhiều hơn, tùy theo dây dài hay ngắn nhưng phải là số chẵn). Một đội đứng quay dây, một đội nháy. Hai người của đội quay dây đứng xa nhau cho dây hơi chùng xuống chạm đất, dùng tay quay cho dây chạm đất rồi vòng lên cao, theo chu kỳ vòng quay đều đăn để cho người nhảy canh theo nhảy cho chính xác. Hai bạn nhảy đứng ngoài lưa chiều (lúc dây vòng lên cao) để nhảy vào cùng một lúc sao cho không chạm dây và khi dây chạm đất thì cả 2 cùng nhảy lên. Nếu ai chạm dây thì cả 2 phải dừng chơi ra thay thế quay dây cho hai bạn kia vào nhảy. Cứ như thế đổi lượt cho nhau, cho đến khi mệt thì thôi.

Cách 2: Một nhóm từ 5 - 10 người chơi, hai người quay dây đứng xa nhau cho dây hơi chùng xuống đất, dùng tay quay cho dây chạm đất rồi vòng lên cao, theo chu kì vòng quay đều đặn. Các người nhảy dây đứng xếp hàng dọc bên phải hay trái hai người



quay dây sao cho thuận tiện cho tất cả người nhảy, từng người một lựa chiều (canh) dây quay để nhảy vào, chờ lúc dây xuống đất nhảy một lần rồi đi ra ngoài để cho người đứng sau kế tiếp vào nhảy dây... Cứ thứ tự như trên, nếu ai chạm vào dây thì người đó phải ra ngoài thay thế cho người quay dây để người quay dây vào xếp hàng chờ đến lượt nhảy.

d. Luật chơi:

- Dù nhảy cá nhân hay tập thể, người nhảy không được chạm vào dây, bất cứ chạm vào chỗ nào trên thân người hoặc cũng có thể quy định dễ hơn là vướng dây mới bị mất lượt chơi.

- Dây phải quay liên tục theo một chiều, không được quá nhanh hoặc quá chậm gây khó khăn cho người nhảy.

- Người nhảy vừa nhảy vừa đếm, bên nào hoặc người nào nhảy được nhiều lần hơn trong một ván chơi là thắng, không phải quay dây.

53. PHÁO NỔ

a. Mục đích, ý nghĩa, yêu cầu:

- Góp phần rèn luyện sự khéo tay, óc thẩm mĩ, tính sáng tạo... cho người chơi.

- Tạo không khí chơi vui vẻ, đoàn kết.

b. Số lượng, đội hình, địa điểm chơi:

- Số lượng người chơi phải từ 2 người trở lên, nếu đông thì chia làm nhiều nhóm.

- Địa điểm chơi là sân nhà, sân trường... không cần rộng nhưng bằng phẳng và sạch sẽ, là sân gạch hoặc sân xi măng càng tốt.

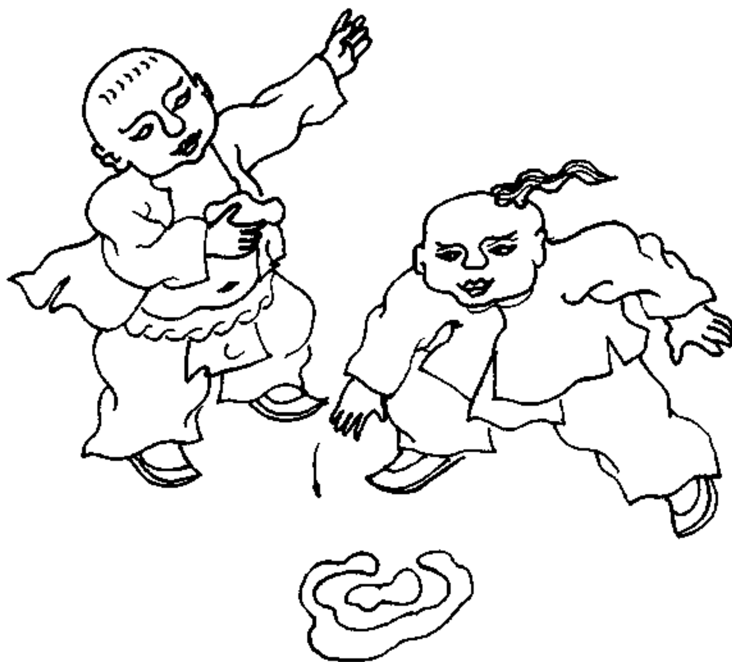
c. Hướng dẫn cách chơi:

- Chuẩn bị chơi:

+ Người chơi lấy đất sét với một khối lượng vừa đủ (hiện nay có bán sẵn với nhiều màu sắc khác nhau trong hộp) nhào nặn cho thật dẻo. Sau đó nặn thành quả pháo hình trụ (hoặc hình cái nồi nấu ăn), để trống một đầu, trong ruột rỗng, thành và đáy mỏng, lấy tay miết pháo (hoặc nồi) thật kĩ (đặc biệt là phần miệng pháo và đáy pháo) để có độ mỏng đều, ước lượng chu vi miệng pháo bằng hoặc nhỏ hơn miệng cái ly (cốc) uống nước hoặc cái bát (chén) ăn cơm loại nhỏ. Pháo có chiều cao khoảng 2 - 4cm. Mỗi người chơi có thể chuẩn bị dự phòng thêm 1 - 2 quả pháo.

+ Người chơi phải nắm bắt được kĩ thuật quật pháo xuống đất: Quật thế nào để cho toàn bộ miệng pháo tiếp xúc đều với mặt đất làm cho không khí bị nén lại và thoát ra phía đáy (phát ra tiếng nổ đồng thời tạo nên lỗ thủng, lỗ thủng to hay nhỏ đều do kĩ thuật làm đáy pháo và kĩ thuật quật pháo của người chơi).

+ "Oẳn tù tì" để xác định thứ tự trước sau của từng người chơi.



- Bắt đầu chơi: Người chơi cầm pháo lên miệng hà hơi vào miệng pháo rồi quật thật mạnh xuống đất. Nếu pháo phát ra tiếng kêu và nổ thủng đáy (đáy văng ra ngoài) thì pháo đạt yêu cầu. Người chơi kế tiếp có nhiệm vụ lấy đất sét của mình dán (đắp hờ lên pháo và vẫn để nguyên pháo ở dưới đất) vào lỗ thủng cho pháo của người chơi đó đồng thời đứng hà hơi vào miệng pháo quật pháo của mình xuống đất. Các người chơi tiếp theo đều thực hiện động tác tương tự như trên.

d. Luật chơi:

- Sau khi quật pháo xong, người chơi để nguyên pháo ở vị trí đã nổ, để hết cuộc chơi làm căn cứ tính pháo của người nào nổ to và có lỗ thủng đáy to là người thắng cuộc. Nếu trò chơi tiếp tục lần thứ hai thì người thắng cuộc được quật pháo đầu tiên.

- Người chơi sau phải lấy đất sét của mình bù vào phần lỗ thủng (lỗ thủng to bù nhiều, lỗ thủng nhỏ bù ít) cho pháo người chơi trước liền kề. Riêng người chơi cuối cùng thì người chơi đầu tiên bù đất sét vào lỗ thủng của pháo.

54. RẢI RANH

a. Mục đích, ý nghĩa, yêu cầu:

- Góp phần rèn luyện sự khéo léo, nhanh mắt quan sát... cho người chơi

- Tạo không khí vui chơi sôi nổi, thư giãn.

b. Số lượng, đội hình, địa điểm chơi:

- Số lượng người chơi từ 4 - 5 em, nếu đông chia thành nhiều nhóm.

- Địa điểm chơi thường là nền nhà, sân trường, sân lớp... bằng phẳng, sạch sẽ, mát mẻ.

c. Hướng dẫn cách chơi:

- Chuẩn bị chơi:

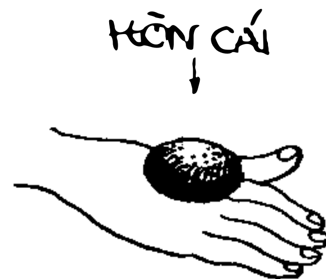
+ Lấy một số viên đá, sỏi nhỏ... làm quân góp, mỗi người chơi góp 5 hoặc 10 quân tùy theo thỏa thuận.

+ "Oẳn tù tì" để chọn ra người được đi trước và thứ tự lượt đi của các người chơi tiếp theo.

- Bắt đầu chơi:

+ Người chơi nắm bắt tất cả số quân trong lòng bàn tay, tung lên cao một khoảng thích hợp đồng thời lật bàn tay úp sấp





xuống để cho một viên đá (hay sỏi) nằm lại trên lưng tay coi như "hòn cái", tiếp tục hất chọn viên đá (sỏi) đó lên để bắt vào lòng bàn tay. Sau đó, quan sát nhanh để chọn 1 viên đá (sỏi) hay 1 nhóm 2, 3, 4 hoặc 5 viên đá (sỏi) để vừa tung "hòn cái" lên vừa nhón tay bốc nhanh lấy 1 viên đá (sỏi) hay 1 nhóm 2, 3, 4 hoặc 5 viên đá (sỏi) đó dưới nền sân chơi mà vẫn kịp ngửa tay hứng lấy "hòn cái" rơi xuống vào lòng bàn tay. Người chơi được ăn hết số viên đá (sỏi) trên nếu bốc trọn vẹn được vào lòng bàn tay mà không để rớt một viên đá (sỏi) nào.

+ Nếu hoàn thành một lượt chơi như trên thì được đi tiếp, cho đến khi ăn được hết số quân góp là hết ván. Ngược lại, nếu để rớt quân khi bốc lên tay hoặc đón bắt hỏng viên cái là mất lượt chơi.

d. Luật chơi:

- Sau khi nắm tất các quân trên tay tung lên mà không hứng được viên đá (sỏi) nằm trên lưng tay để làm viên cái là mất lượt chơi.
- Khi bốc các cụm viên đá 1, 2, 3… mà để rơi 1 viên cũng mất lượt.
- Khi bốc được các quân góp nhưng không đón được viên cái cũng mất lượt chơi.

55. TRỐN TÌM

a. Mục đích, ý nghĩa, yêu cầu:

- Góp phần rèn luyện kĩ năng di chuyển, chạy nhảy, khả năng quan sát tinh nhanh, giáo dục tinh thần tập thể, trung thực… cho người chơi.
- Tạo không khí vui chơi sôi nổi, thư giãn.

b. Số lượng, đội hình, địa điểm chơi:

- Số lượng người chơi không hạn chế, thường là từ 8 - 10 người chơi.

- Địa điểm chơi là sân nhà, sân trường... bằng phẳng, sạch sẽ và có nhiều chỗ để nấp.

c. Hướng dẫn cách chơi:

- Chuẩn bị chơi:

+ "Oẳn tù tì" để tìm ra người thua, làm người đi tìm.

+ Người đi tìm chọn một chỗ ở bờ tường, gốc cây... làm điểm trung tâm của khu vực chơi, nhắm mắt đứng úp mặt vào bờ tường hoặc gốc cây.

+ Các người chơi trong tư thế quan sát và chuẩn bị chạy để tìm chỗ trốn.

- Bắt đầu chơi:

Người đi tìm tiến hành đếm lũy tiến cách 5 như sau: 5, 10, 15, 20... để các bạn chơi đi tìm chỗ trốn. Đếm đến 100 thì người đi tìm mới được mở mắt, lúc này các người chơi đã trốn hết và người đi tìm phải quan sát, chạy ngược chạy xuôi đi tìm các bạn. Nếu thấy bạn nào thì chỉ và nói đúng tên bạn ấy hoặc hô "tùng", người đó coi như đã bị "bắt" và phải vào thay thế người đi tìm, khi đó trò chơi lại tiếp tục như từ đầu.

d. Luật chơi:

- Tùy theo, các người chơi quy định đếm từ 1 đến 50 hoặc 100 đều được.

- Người đi tìm phải nhắm chặt mắt trong khi đếm, không được ti hí nhìn trộm trong khi các bạn đang đi trốn.

- Các người chơi chỉ được trốn trong khu vực quy định.

- Nếu có 2 người trở lên cùng bị bắt (tùng), thì các người chơi này "oẳn tù tì" để tìm ra người thua vào làm người đi tìm.

Hoặc quy định cách chơi khác như sau: Sau khi đếm xong, người đi tìm thấy (bắt)

được người nào thì người đó tạm bị loại và khi có người trốn hô "tùng" trước người đi tìm thì người đó có quyền "cứu bồ" những bạn đã bị bắt, mỗi người chỉ được cứu một người. Sau ván chơi, nếu số người được quyền cứu và số người được cứu ngang nhau thì người đi tìm lại tiếp tục, nếu số người bị loại nhiều hơn số người cứu thì "oẳn tù tì" để tìm ra người bị thua phải làm người đi tìm.

- Nếu trong khoảng thời gian từ 3 - 5 phút mà không tìm được ai thì người đi tìm phải nói "xin chịu", trò chơi tiếp tục trở lại từ đầu (sang ván khác).

56. THẢ LỖ

a. Mục đích, ý nghĩa, yêu cầu:

- Góp phần rèn luyện khả năng ước lượng, tinh mắt, khéo tay… cho người chơi.
- Tạo không khí vui chơi sôi nổi, thư giãn.

b. Số lượng, đội hình, địa điểm chơi:

- Số lượng người chơi từ 3 - 5 em, nếu đông chia thành nhiều nhóm chơi.
- Địa điểm chơi là sân nhà, sân trường… rộng rãi, bằng phẳng, sạch sẽ.

c. Hướng dẫn cách chơi:

- Chuẩn bị chơi:

+ Đào 1 lỗ ở dưới nền sân chơi hoặc có thể lấy các vật dụng như thau chậu hoặc rổ rá (đã bị hỏng)… làm lỗ.

+ Làm vật ném: Là những quả bóng nhựa, bóng cao su, các loại quả xanh (bị rụng) như cam, bưởi, quýt... có hình tròn.

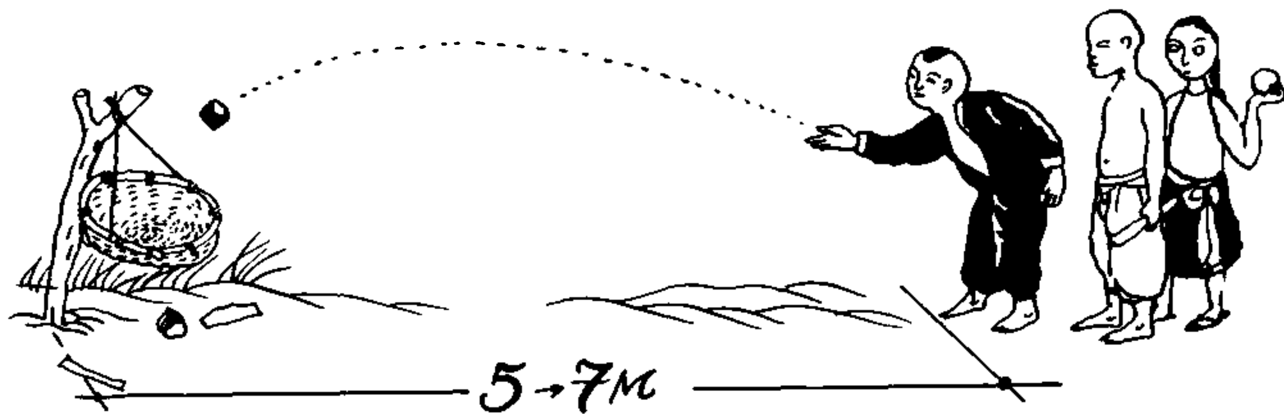
+ Kẻ vạch giới hạn quy định để người chơi đứng ném, từ vạch đứng ném đến lỗ cách nhau khoảng 5 - 7m (hoặc xa hơn tùy ý các người chơi)

+ Người chơi được phát từ 2 - 3 vật ném, đứng tại vạch quy định.

- Bắt đầu chơi:

+ Sau khi có hiệu lệnh, người chơi cố ném cho vật rơi vào trong lỗ hoặc rổ, rá... Tùy theo số lượng vật của từng người chơi rơi vào lỗ, hoặc rổ, rá mà được tính thưởng điểm nhiều hay ít theo các mức độ khác nhau.

+ Nếu ném hết 3 lần hoặc hết thời gian quy định mà không có vật nào rơi vào trong lỗ, hoặc rổ, rá... là mất lượt chơi.



d. Luật chơi:

- Các người chơi đứng đúng điểm vạch quy định, được nhướn người để lấy đà ném nhưng không được xê dịch khỏi vạch đứng ném.

- Vật đã ném vào lỗ hoặc rổ, rá nhưng lại văng nảy ra ngoài thì không được tính điểm thưởng.

57. THỎ NHƯỜNG HANG

a. Mục đích, ý nghĩa, yêu cầu:

- Góp phần rèn luyện đôi chân chạy nhảy, chạy khéo, chạy thông minh và tinh thần đoàn kết, giúp đỡ tương trợ lẫn nhau… cho người chơi.

- Tạo không khí vui chơi sôi nổi, vui vẻ, thư giãn.

b. Số lượng, đội hình, địa điểm chơi:

- Số lượng người chơi đồng đều theo nhóm, càng đông càng vui.

- Địa điểm chơi là sân nhà, sân trường… rộng rãi, bằng phẳng, thoáng đãng và ít vật cản.

c. Hướng dẫn cách chơi:

- Chuẩn bị chơi:

+ "Oẳn tù tì" chọn 1 - 3 người chơi làm "thỏ" chưa có "hang" và 1 người đóng vai người đi săn.

+ Các người chơi còn lại, cứ 4 người thành một nhóm trong đó 3 người nắm tay nhau tạo thành một cái "hang", người thứ 4 đóng vai "thỏ" có "hang".



- Bắt đầu chơi: Khi có hiệu lệnh, các người chơi đóng vai "thỏ" chưa có "hang" chạy tự do ở bên ngoài và cách người đi săn từ 3 - 4m, còn người đi săn chạy theo đuổi bắt những chú "thỏ" chưa có "hang". Các chú thỏ này khéo léo chạy luồn lách để không bị thợ săn bắt và tìm cách chui được vào trong một "hang" nào đó. Khi vào được "hang", thỏ trong "hang" sẽ nhường lại "hang" cho bạn mình rồi chạy ra ngoài và trở thành "thỏ" không "hang" cho người thợ săn đuổi bắt...

d. Luật chơi:

- Khi nào người đi săn bắt được một chú thỏ (bằng cách vỗ nhẹ vào người bị bắt) thì hai bên sẽ đổi vai cho nhau. Nếu sau 2 - 3 phút mà người đi săn không bắt được chú "thỏ" nào thì trò chơi dừng lại để thay người đi săn mới.

- Đang giữa cuộc chơi, người làm "hang" và làm "thỏ" không được tự tiện đổi chỗ cho nhau. "Thỏ" đang đứng trong "hang" không được tự động chui ra ngoài nếu không có "thỏ" khác chui vào "hang" của mình.

58. THỔI CHONG CHÓNG

a. Mục đích, ý nghĩa, yêu cầu:

- Góp phần rèn luyện cơ quan hô hấp, sự phối hợp khéo léo giữa hít vào và thở ra… cho người chơi.

- Tạo không khí vui chơi sôi nổi, vui vẻ, thư giãn.

b. Số lượng, đội hình, địa điểm chơi:

- Số lượng người chơi 4 người chơi họp thành một nhóm. Nếu đông chia thành nhiều nhóm.

- Địa điểm chơi là trong nhà, ngoài sân... bằng phẳng, sạch sẽ.

c. Hướng dẫn cách chơi:

- Chuẩn bị chơi:

+ Chuẩn bị 4 cái chong chóng bằng giấy có thể quay được, cắm trên bục hoặc bàn...

+ Cử ra người chơi làm quản trò.

+ Từng nhóm vào vị trí để chuẩn bị đứng thổi.

- Bắt đầu chơi: Sau khi nghe hiệu lệnh, 4 người chơi tiến lại vị trí chong chóng của mình, hít hơi thật sâu rồi thở ra từ từ cho chong chóng quay.

d. Luật chơi:

- Ai có hơi thổi dài mà giữ được chong chóng quay lâu nhất là thắng cuộc.

- Nhóm nào có chong chóng quay lâu nhất là nhóm thắng cuộc.

59. VẬT TAY

a. Mục đích, ý nghĩa, yêu cầu:

- Góp phần rèn luyện thân thể, sức mạnh của đôi tay... cho người chơi.

- Tạo không khí vui vẻ, thi đua, đoàn kết.

b. Số lượng, đội hình, địa điểm chơi:

- Số lượng người chơi không hạn chế, 2 người kết thành một đôi để thi đấu.

- Địa điểm chơi là trong nhà, trong lớp học, ngoài sân trường... nơi có bàn ghế ngồi để các người chơi thi đấu.

c. Hướng dẫn cách chơi:

- Chuẩn bị chơi:

+ Nếu sân chơi rộng rãi thì cho nhiều cặp đôi chơi ngồi vào vị trí thi đấu cùng một lúc. Cùng ngồi trên ghế, người hơi nghiêng, tay đặt trên bàn, cẳng tay hai người chơi tì vào nhau hình dấu nhân hoặc hai bàn tay nắm lấy nhau. Hai người chơi thống nhất với nhau cùng vật tay bên phải hay tay bên trái trước (hoặc lần lượt cả hai tay) Một cánh tay vật, một cánh tay còn lại quy định chống nạnh sườn, tuyệt đối không được bám, tựa hoặc đẩy vào vật gì khác.

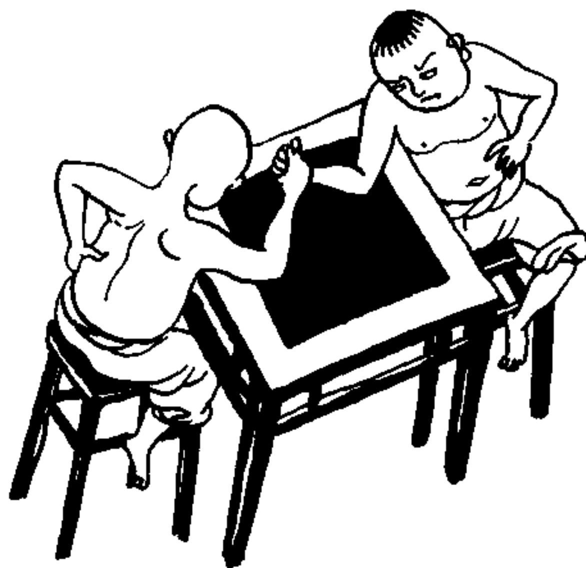
+ Bốc thăm xếp cặp và thứ tự chơi của từng đôi.

+ Trọng tài thông báo thể lệ nội dung chơi, nếu nhiều người chơi có thể loại trực tiếp hoặc chơi theo vòng loại để chọn ra người chiến thắng.

+ Quy định thời gian mỗi hiệp đấu từ 3 - 5 phút.

- Bắt đầu chơi: Khi có hiệu lệnh bắt đầu, mỗi người dồn sức vào cánh tay, cố kéo và

cố đè lên cánh tay của bạn chơi sao cho cánh tay của người bạn cùng chơi đổ ngửa xuống mặt bàn mà không được xê dịch chỗ tì khuỷu tay.



d. Luật chơi:

- Trong khi chơi người chơi không được tì, tựa vào bất cứ vật gì, tay không thi đấu phải chống nạnh hoặc giơ lên cao, không được vịn vào bàn làm chỗ kéo, đẩy.

- Nếu chơi ở tư thế ngồi thì không được đứng dậy trong khi chơi, nếu chơi ở tư thế đứng thì không được ngồi, không được dựa chân vào bàn, đầu luôn giữ thẳng.

- Người chơi nào đè được cánh tay người kia nằm xuống sát mặt bàn trong thời gian quy định là người thắng cuộc.

B. TRÒ CHƠI TRONG CÁC BÀI HÁT ĐỒNG DAO

60. BẮT CHẬP LÁ TRE

a. Mục đích, ý nghĩa, yêu cầu:

- Góp phần rèn luyện tính tập trung, khả năng di chuyển, phản xạ nhanh... cho người chơi.

Trò chơi này là để tìm ra người thua cuộc và người đó phải thực hiện hình phạt trong trò chơi khác. Ví dụ như: Tìm ra người bị bịt mắt trong trò chơi "Trốn tìm", tìm ra người bị làm "đỉa" trong trò chơi "Thả đỉa ba ba"...

- Tạo không khí vui chơi sôi nổi, đoàn kết, hứng khởi, tôn trọng kỉ luật chơi.

b. Số lượng, đội hình, địa điểm chơi:

- Số lượng người chơi không hạn chế, ít nhất là từ 3 người trở lên, cử ra một bạn làm cái. Nếu đông thì chia thành nhiều nhóm, mỗi nhóm từ 5 - 7 người trở lên.

- Người chơi đứng hoặc ngồi thành vòng tròn, xung quanh người làm cái.

- Địa điểm chơi là sân nhà, sân trường... rộng rãi, sạch sẽ, bằng phẳng.

c. Hướng dẫn cách chơi:

- Chuẩn bị chơi:

Người chơi phải thuộc bài đồng dao:

Ù à ù ập
Bắt chập lá tre
Bắt đè lá muống
Bắt cuống lên hoa
Bắt gà mổ thóc
Bắt học cho thông

Cày đồng cho sớm
Nuôi lợn cho chăm
Nuôi tằm cho rỗi
Dệt cửi cho mau
Nuôi trâu cho mập
Ù à ù ập!

- Bắt đầu chơi:

+ Người làm cái mở lòng bàn tay ra, các người chơi để ngón tay trỏ (các ngón khác nắm lại) của mình vào lòng bàn tay người cái. Người làm cái đọc bài đồng dao, người chơi có thể đọc hòa theo.

+ Khi đọc đến tiếng "ập" cuối cùng, người làm cái nắm chặt bàn tay lại, nắm được ngón trỏ của người chơi nào thì người chơi đó phải bị phạt theo như giao ước trước của tập thể chơi.

+ Nếu người cái không nắm được ngón trỏ của người chơi nào thì trò chơi bắt đầu lại từ đầu với bài đồng dao.

d. Luật chơi:

- Người làm cái đọc bài đồng dao phải to, rõ, nhanh, đủ, đúng vần điệu.

- Người cái không được nắm tay lại khi chưa đến chữ "ập" cuối cùng. Có thể ngân dài chữ "ù" trước khi đọc chữ "ập" để tạo cảm giác hồi hộp, thích thú cho người chơi nhưng không ngân quá lâu và ngắt quãng.

- Người chơi không được rút tay trước khi người làm cái đọc đến chữ "ập" cuối cùng.

61. CHI CHI CHÀNH CHÀNH

a. Mục đích ý nghĩa, yêu cầu:

- Góp phần luyện tập phản xạ nhanh, tính tập trung... cho người chơi.

Cũng như trò chơi "Bắt chập lá tre", trò chơi này là để tìm người thua cuộc và người đó phải thực hiện hình phạt trong trò chơi khác.

- Tạo không khí vui chơi sôi nổi, hứng khởi, tôn trọng kỉ luật chơi.

b. Số lượng, đội hình, địa điểm chơi:

- Số lượng người chơi không hạn chế, ít nhất là từ 3 người trở lên, cử ra một bạn làm cái. Nếu đông thì chia thành nhiều nhóm, mỗi nhóm từ 5 - 7 người trở lên.

- Người chơi đứng hoặc ngồi thành vòng tròn, xung quanh người làm cái.

- Địa điểm chơi là sân nhà, sân trường... rộng rãi, sạch sẽ, bằng phẳng.

c. Hướng dẫn cách chơi:

- Chuẩn bị chơi: Người chơi phải thuộc bài đồng dao:

Chi chi chành chành
Cái đanh thổi lửa
Con ngựa đứt cương
Ba vương ngũ đế
Chấp chế đi tìm
Ù à ù ập!

- Bắt đầu chơi:

+ Người làm cái mở lòng bàn tay ra, các người chơi để ngón tay trỏ (các ngón khác nắm lại) của mình vào lòng bàn tay người cái.

+ Cả nhóm cùng đồng thanh đọc to bài đồng dao. Khi đọc đến tiếng "ập" cuối cùng, người làm cái nhanh chóng nắm chặt bàn tay lại để nắm được ngón tay trỏ của các người

chơi, còn người chơi phải nhanh chóng rút tay ra để không bị người làm cái nắm được.

+ Người cái nắm được ngón tay của người chơi nào thì người chơi đó bị phạt theo như giao ước trước của tập thể chơi (làm người bị bịt mắt trong trò chơi trốn tìm, bịt mắt bắt dê...), nếu không nắm được ngón trỏ của người chơi nào thì trò chơi lại bắt đầu lại từ đầu với bài đồng dao.



d. Luật chơi:

- Người làm cái đọc bài đồng dao phải to, rõ, nhanh, đủ, đúng vần điệu.
- Người cái không được nắm tay lại khi chưa đến chữ "ập" cuối cùng. Có thể ngân dài chữ "ù" trước khi đọc chữ "ập" để tạo cảm giác hồi hộp, thích thú cho người chơi nhưng không ngân quá lâu và ngắt quãng.
- Người chơi không được rút tay trước khi người làm cái đọc đến chữ "ập" cuối cùng.

62. CÂU ẾCH

a. Mục đích, ý nghĩa, yêu cầu:

- Góp phần rèn luyện thân thể và phản xạ chạy, nhảy, di chuyển, sự khéo léo, tinh thần đồng đội, sự hiểu biết về thiên nhiên và đời sống nông thôn... cho người chơi.

- Tạo không khí vui chơi sôi nổi, hào hứng, đoàn kết.

b. Số lượng, đội hình, địa điểm chơi:

- Số lượng người chơi không hạn chế.
- Người chơi đứng trong vòng tròn giả làm ếch và cử ra một bạn làm người đi câu ếch.
- Địa điểm chơi là sân nhà, sân trường... rộng rãi, bằng phẳng, sạch sẽ.

c. Hướng dẫn cách chơi:

- Chuẩn bị chơi:

+ Người chơi phải thuộc bài đồng dao:

Ếch ở trên bờ
Ếch ở dưới ao
Vừa ngớt mưa rào
Nhảy ra bì bộp
Ếch kêu ộp ộp
Ếch kêu oặp oặp
Thấy bác đi câu
Rủ nhau trốn mau
Khéo không bị bắt.

+ Vẽ một vòng tròn lớn giữa sân, to hay nhỏ tuỳ theo số lượng người chơi, để làm ao. Tất cả người chơi đứng trong vòng tròn làm ếch; một bạn làm người đi câu ếch, đứng bên ngoài cách vòng tròn từ 1 - 2m, tay cầm một cần câu với đầu dây thắt nút thòng lọng.

- Bắt đầu chơi:

+ Khi có hiệu lệnh, người chơi làm ếch ùa vào trong vòng tròn đồng thanh hát to bài đồng dao, vừa hát vừa nhảy, hai chân chụm lại, tay chống hông (động tác giống ếch nhảy) chạy nhảy lung tung trong ao, phải nhảy cả lên bờ (ra ngoài vòng tròn).

+ Người đi câu ếch chạy đuổi theo, cố gắng chạm được dây câu vào "ếch" trên bờ hoặc ngoắc được thòng lọng vào tay, đầu "ếch" dưới ao thì coi như bắt được "ếch", "con ếch" bị bắt đó phải đổi chỗ cho người đi câu, sau đó trò chơi lại tiếp tục lại từ đầu.



d. Luật chơi:

- Người làm ếch phải chạy nhảy giống động tác của con ếch

- Nên quy định từ đầu: Chỉ cần chạm (hay ngoắc được thòng lọng) vào tay, đầu ếch trên bờ hoặc dưới ao là coi như ếch bị bắt.

- Người đi câu chỉ được chạy đuổi ếch xung quanh ao (ở trên bờ), không được xuống ao (vào vòng tròn).

63. CHỒNG ĐỐNG CHỒNG ĐE

a. Mục đích ý nghĩa, yêu cầu:

- Góp phần rèn luyện thân thể và phản xạ chạy, nhảy, di chuyển, sự khéo léo... cho người chơi.

- Tạo không khí vui chơi sôi nổi, hào hứng, đoàn kết.

b. Số lượng, đội hình, địa điểm chơi:

- Người chơi chia thành từng nhóm từ 4 - 5 bạn, đứng xúm xít quanh nhau. Nếu đông chia thành nhiều nhóm.

- Địa điểm chơi là sân nhà, bãi đất, sân trường... rộng rãi, bằng phẳng, sạch sẽ và có nhiều chỗ để núp.

c. Hướng dẫn cách chơi:

- Chuẩn bị chơi: Người chơi phải thuộc bài đồng dao:

Chồng đống chồng đe
Con chim lè lưỡi
Nó chỉ người nào?
Nó chỉ người này.

- Bắt đầu chơi:

+ Người chơi đứng chụm lại, tay nắm thành quả đấm chồng lên nhau, tay người no chồng lên tay người kia tạo thành một chồng đe, ví dụ: 4 bạn là 8 cái đe...

+ Một bạn được cử đứng ngoài, vừa hát bài đồng dao cùng cả nhóm, vừa chỉ vào nắm tay của từng người chơi, mỗi tiếng của bài hát chỉ vào một tay. Đến câu hát cuối từ

"này" rơi vào tay người chơi nào thì người chơi đó làm người đuổi bắt, các người chơi còn lại nhanh chóng chạy đi trốn. Bạn nào bị đuổi bắt - bắt được thì phải thực hiện hình phạt do nhóm yêu cầu, sau đó trò chơi lại tiếp tục trở lại từ đầu.

d. Luật chơi:

- Người đứng ngoài phải đếm theo đúng thứ tự từ trên xuống dưới hoặc từ dưới lên, mỗi tiếng hát phải ứng với một tay, không nhầm lẫn, không bỏ sót.

- Người chơi phải hát đúng, to, rõ nhịp.

- Cả nhóm nên giao ước trước hình phạt với người chơi khi bị người đuổi bắt bắt được.

Một số nơi có trò chơi "Chặt cây dừa, chừa cây đậu" tương tự như "Chồng đống chồng đe".

64. CHUYỀN THẺ

a. Mục đích, ý nghĩa, yêu cầu:

- Góp phần rèn luyện trí nhớ, sự nhanh nhẹn khéo léo của đôi tay, khả năng quan sát mau lẹ, kĩ năng đếm và đón bắt vật nhanh, chính xác; khả năng kết hợp giữa nhịp điệu bài ca và tay chuyền trong khi chơi trò chơi.

- Tạo không khí chơi vui vẻ, đoàn kết.

b. Số lượng, đội hình, địa điểm chơi:

- Một nhóm chơi gồm từ 3 - 5 người, nếu đông chia làm nhiều nhóm.

- Địa điểm chơi thường là hiên nhà, sân nhà, bóng mát sân trường, hành lang lớp học… thoáng mát và sạch sẽ.

c. Hướng dẫn cách chơi:

- Chuẩn bị chơi:

+ Chuẩn bị vật dụng chơi gồm:

Một bộ thẻ gồm 10 que tre vót nhỏ và đều, chiều dài khoảng 20cm tương đương một chiếc đũa nhưng đường kính bằng 1/3 chiếc đũa (có thể làm bằng gỗ, nhựa đặc).

Một viên sỏi hoặc một quả bưởi non, quả cam non làm "viên cái" (hoặc hòn chuyền). Hiện nay thiếu nhi hay dùng banh lông để làm "viên cái" và quy định cho nẩy banh một lần trước khi nhặt que chuyền. Do đó, sân chơi phải là sân xi măng, sân gạch để có độ nẩy cho banh.

+ Quy định cách chơi:

Trò chơi được phân làm 14 chặng và mỗi chặng có một động tác riêng: Rải chuyền, chống, quét, đập, thấm xuế, giã, trả một đặt một, trả một đặt đôi, lên luống và chuyền cuối. Tuỳ theo khả năng mà người chơi quy định mức chơi cho phù hợp.

Người chơi ngồi trên nền nhà, nền sân... một chân co một chân duỗi thẳng về một phía, cầm bộ thẻ chuyền và viên cái vào tay thuận cùng quay mặt vào chỗ chơi. Trước khi chơi, nhóm chơi phải "oẳn tù tì" để xếp thứ tự chơi.

- Bắt đầu chơi: Người chơi cầm cả cỗ chuyền và "viên cái" tung "viên cái" (bưởi, banh) lên cao rồi đón bắt (nếu là banh lông và quy định cho nẩy thì cho banh rơi xuống đất để nẩy lên mới đón bắt) đồng thời sấp tay rải bộ chuyền ghé một đầu lên chân một đầu dưới nền sân chơi, sau đó đón bắt lấy viên cái. Tiếp tục, lần lượt tung "viên cái" rồi nhón nhặt từng que chuyền đồng thời hát lời ca tương ứng với từng chặng chơi theo mức độ chơi từ đơn giản đến phức tạp; Bài 1 nhón nhặt từng thẻ một, bài 2 (đôi) nhón nhặt 2 thẻ 1 lần, bài 3 nhón nhặt 3 thẻ 1 lần... cuối cùng mới nhón nhặt số lẻ cho đủ 10 thẻ chuyền lên tay, cụ thể theo từng mức như sau:

Mức 1: Tỉa nhặt

Bàn 1: Người chơi tung viên cái lên, nhặt 1 thẻ xong (lần lượt nhặt đủ 10 thẻ) đồng thời giơ tay đón bắt ngay viên cái kết hợp miệng hát tay tung: *Cái mốt (thẻ 1), cái mai (thẻ 2); Con trai (thẻ 3), con hến (thẻ 4); Con nhện (thẻ 5), vương tơ (thẻ 6); Quả mơ (thẻ 7), quả mít (thẻ 8); Chuột chít (thẻ 9), lên bàn đôi (thẻ 10).*

Bàn 2: Lên bàn 2, người chơi cũng tung viên cái lên, rải bộ thẻ chuyền ghé một đầu lên chân một đầu dưới nền sân chơi (lưu ý trước khi rải phải dộng một đầu bộ thẻ xuống nền sân chơi để bộ thẻ chuyền thẳng, dễ bốc thẻ hơn), sau đó tung viên cái lên nhặt thẻ và đọc lời ca. Nhưng ở bàn 2 mỗi lần nhặt 2 thẻ tương ứng với lời bài ca sau: *Đôi tôi (2 thẻ); Đôi chị (2 thẻ); Đôi cành thị (2 thẻ); Đôi cành na (2 thẻ); Đôi lên ba (2 thẻ).*

Bàn 3: Người chơi cũng tung viên cái và rải thẻ chuyền như các bàn trước nhưng nhặt 3 thẻ một lần và hát các lời ca sau:



Ba đi ra (3 thẻ) hoặc *Ba lá đa*
Ba đi vào (3 thẻ) *Ba lá cà*
Ba cành đào (3 thẻ) *Ba lá lốt*
Một lên tư (1 thẻ). *Một lên tư.*

Bàn 4: Người chơi cũng tung viên cái và rải thẻ chuyền như các bàn trước nhưng nhặt 4 thẻ một lần và hát các lời ca sau:

Tư ông sư (4 thẻ) hoặc *Tư củ từ*
Tư bà vãi (4 thẻ) *Tư củ khoai*
Hai lên năm (2 thẻ). *Hai sang năm.*

Bàn 5: Người chơi cũng tung viên cái và rải thẻ chuyền như các bài trước nhưng nhặt 5 thẻ một lần và hát các lời ca sau:

Năm con tằm (5 thẻ). hoặc *Năm rau răm*
Năm lên sáu (5 thẻ). *Năm lên sáu.*

Bàn 6: Người chơi cũng tung viên cái và rải thẻ chuyền như các bài trước nhưng nhặt 6 thẻ một lần và hát các lời ca sau: *Sáu củ ấu (6 thẻ); Bốn lên bảy (4 thẻ).*

Bàn 7: Người chơi cũng tung viên cái và rải thẻ chuyền như các bài trước nhưng nhặt 7 thẻ một lần và hát các lời ca sau: *Bảy lá đa (7 thẻ); Ba lên tám (3 thẻ).*

Bàn 8: Người chơi cũng tung viên cái và rải thẻ chuyền như các bài trước nhưng nhặt 8 thẻ một lần và hát các lời ca sau: *Tám quả trám (8 thẻ); Hai lên chín (2 thẻ).*

Bàn 9 : Người chơi cũng tung viên cái và rải thẻ chuyền như các bài trước nhưng nhặt 9 thẻ một lần và hát các lời ca sau: *Chín cái cột (9 thẻ); Một lên mười (1 thẻ).*

Bàn 10: Người chơi cũng tung viên cái, rải thẻ chuyền và hát các lời ca sau: *"Ngả năm mươi"*, hát tiếp *"Mười quả đấm"* thì tay phải bắt sỏi, tay trái thu gọn và nắm cả 10 thẻ chuyền lên tay. Sau đó hát tiếp: *Chấm tay vỏ; Bỏ tay chuyền* và chuyển lên mức 2.

Mức 2: Chấm thẻ

Người chơi tung viên cái lên cao, cầm cỗ chuyền chấm đầu các que vào bàn tay trái 2 cái, miệng nói *"Chấm chấm một"* đồng thời lại ngửa tay đón bắt lấy viên cái. Tương tự, thực hiện động tác như trên với *"Chấm chấm hai"* đến *"Chấm chấm năm"*. Sau đó chuyển lên mức 3.

Mức 3: Gõ thẻ

Người chơi tung viên cái lên cao, cầm cỗ chuyền chấm đầu các que xuống nền sân chơi 2 cái, miệng nói *"Gõ gõ một"* (nếu đứng thì cầm cỗ chuyền gõ vào lòng bàn tay trái 2 cái) đồng thời ngửa tay đón bắt viên cái. Tương tự, thực hiện động tác như với *"Gõ gõ hai"* đến *"Gõ gõ năm"*. Sau đó chuyền lên mức 4.

Mức 4: Giã thẻ

Người chơi tung viên cái lên cao, cầm đoạn giữa cỗ chuyền ngửa tay lắc đập hai đầu cỗ chuyền xuống nền sân chơi, miệng nói *"Giã giã một"* đồng thời ngửa tay đón bắt viên cái. Tương tự, thực hiện động tác như trên với *"Giã giã hai"* đến *"Giã giã năm"*. Sau đó chuyển lên mức 5.

Mức 5: Chuyền thẻ, quay thẻ (tùy theo khả năng, người chơi có thể quy định chuyền quay thẻ 3 hoặc chuyền quay thẻ 5 phù hợp).

Chặng này là khó nhất, người chơi (có thể đứng dậy) tung viên cái lên cao rồi bắt lấy mười que thẻ và quay thật nhanh 90 độ sang tay trái cầm rồi chuyền ngay sang tay phải và ngửa tay đón bắt viên cái. Vừa chuyền, vừa hát lời sau: *Chuyền chuyền một* (quay bộ chuyền 1 vòng mới bắt viên cái) - *Một đôi; Chuyền chuyền khoai* (quay bộ chuyền 2 vòng mới bắt viên cái) - *Hai đôi; Chuyền chuyền cà* (quay bộ chuyền 3 vòng mới bắt viên cái) - *Ba đôi; Chuyền chuyền từ* (quay bộ chuyền 4 vòng mới bắt viên cái) - *Bốn đôi; Chuyền chuyền tằm* (quay bộ chuyền 5 vòng mới bắt viên cái) - *Năm đôi.*

. Cứ như thế lần lượt các bạn thay phiên nhau chơi.

d. Luật chơi:

- Người chơi phải thuộc hết lời ca của từng chặng. Các tay nhón nhặt thẻ phải theo thứ tự từ 1 đến 9.

- Nếu người chơi đang chơi ở chặng nào mà nhặt thẻ không đúng số quy định, hoặc đón bắt viên cái không trúng... thì bị mất lượt chơi, phải dừng chơi ở chặng đó để bạn khác chơi lượt của họ. Sau đó đến lượt mình chơi thì chơi tiếp ở chặng đã bị hỏng chứ không phải chơi lại từ đầu.

- Khi chấm, gõ hoặc chuyền mà làm tung, rơi thẻ hoặc không đón bắt được viên cái là mất lượt.

- Người chơi nào chơi và hát hết 14 chặng nhanh nhất là người thắng cuộc.

65. DUNG DĂNG DUNG DẺ

a. Mục đích, ý nghĩa, yêu cầu:

- Góp phần rèn luyện thân thể, sự khéo léo, nhịp nhàng, tinh thần tập thể... cho người chơi

- Tạo không khí vui chơi sôi nổi, đoàn kết.

b. Số lượng, đội hình, địa điểm chơi:

- Số lượng người chơi từ 4 - 5 em, nếu đông chia thành nhiều nhóm.

- Địa điểm chơi là sân nhà, sân trường, bãi đất... rộng rãi, bằng phẳng, sạch sẽ.

c. Hướng dẫn cách chơi:

- Chuẩn bị chơi:

Người chơi phải thuộc bài đồng dao:

Dung dăng dung dẻ
Dắt trẻ đi chơi
Đến ngõ nhà trời
Lạy cậu, lạy mợ
Cho cháu về quê
Cho dê đi học
Cho cóc ở nhà
Cho gà bới bếp
Xì xà xì xụp
Ngồi thụp xuống đây.

- Bắt đầu chơi: Các người chơi nắm tay nhau thành một hàng ngang, vừa đi vừa hát, tay vung ra phía trước, phía sau nhịp nhàng theo lời bài ca. Đến câu cuối cùng, tất cả ngồi thụp xuống sau đó lại đứng lên lặp lại từ đầu và chơi tiếp đến khi mệt hoặc chán thì thôi.

d. Luật chơi:

- Người chơi đọc bài đồng dao phải thống nhất nhịp điệu, to, rõ. Tay phải vung ra trước - về sau theo nhịp câu hát như: "Dung" thì vung tay ra trước, "dẻ" thì vung tay ra sau…

- Đến câu cuối cùng phải ngồi xuống thật nhanh, đều.



66. ĐÚC NẬM ĐÚC NỊ

a. Mục đích, ý nghĩa, yêu cầu:

- Góp phần rèn luyện khả năng quan sát, phán đoán… cho người chơi

- Tạo không khí chơi vui vẻ, đoàn kết.

b. Số lượng, đội hình, địa điểm chơi:

- Người chơi chia thành 3 - 4 nhóm, mỗi nhóm đứng vào thành một vòng tròn.

- Địa điểm chơi là sân nhà, sân trường, sân điểm vui chơi… rộng rãi, bằng phẳng, sạch sẽ. Kẻ trên sân chơi 3 - 4 vòng tròn có đường kính 1,5 - 2m (mỗi vòng tròn ứng với một nhóm chơi).

c. Hướng dẫn cách chơi:

- Chuẩn bị chơi:

+ Người chơi thuộc bài đồng dao:

Đúc nậm đúc nị
Cây tí cây tiên
Đồng tiền, chiếc đũa
Cái búa thợ rèn
Cái kèn ông phủ
Cái mũ bà đa
Cái cốc, cái ca
Thì ra tay này!

+ "Oẳn tù tì" chọn ra một người chơi làm "cái".

- Bắt đầu chơi:

+ Các nhóm chơi đứng vào vòng tròn và đưa hai tay đã nắm chặt ra trước mặt, một bạn làm cái vừa hát bài đồng dao trên vừa chỉ tay vào nắm tay của các bạn. Người nào

được chỉ tay đúng lúc hát từ cuối cùng của bài đồng dao sẽ được rụt tay lại và chạy ra ngoài, đứng cách vòng tròn 5 - 10m. Khi đó, một bạn trong vòng tròn sẽ nói thầm vào tai bạn làm cái tên một con vật hay một đồ dùng bất kì. Bạn làm cái sẽ hỏi bạn vừa chạy ra ngoài đoán tên vật hoặc con vật (hoặc tên) bạn kia vừa nói thầm với mình.

+ Nếu bạn chạy ra ngoài đoán đúng (đúng tên hoặc đúng vật) thì bạn nói thầm phải chạy ra cõng bạn đứng ngoài vòng tròn về vòng tròn. Nếu đoán không đúng thì bạn ở ngoài phải nhảy lò cò xung quanh vòng tròn, sau đó trò chơi lại tiếp tục.

d. Luật chơi:

- Trong khi bạn trong vòng tròn đang thì thầm với người làm cái thì người chơi phải ra ngoài không được tiến lại gần để nghe mà chỉ đứng quan sát từ xa.

- Khi bạn ra ngoài đang đoán thì các bạn trong vòng tròn không được làm ám hiệu hoặc động tác mách cho bạn đó. Ai phạm luật sẽ bị phạt.

67. ĐUA NGỰA GIẤY

a. Mục đích, ý nghĩa, yêu cầu:

- Góp phần rèn luyện thân thể, sức mạnh và sự dẻo dai, khéo léo, nhanh nhẹn và giáo dục tinh thần đồng đội, đoàn kết... cho người chơi.

- Tạo không khí vui chơi, hứng khởi.

b. Số lượng, đội hình, địa điểm chơi:

- Số lượng người chơi từ 5 - 7 em, nếu đông chia thành nhiều nhóm và mỗi nhóm

phải có số lượng người chơi bằng nhau.

- Địa điểm chơi là sân trường, bãi cỏ… bằng phẳng, rộng rãi, thoáng mát, sạch sẽ.

c. Hướng dẫn cách chơi:

- Chuẩn bị chơi:

+ Chọn 2 - 4 đoạn tre (ống nhựa, gỗ…) dài từ 0,6m - 1m, trên một đầu dán một miếng bìa cứng cắt hình đầu ngựa để giả làm ngựa.

+ Kẻ vạch xuất phát và cách đó 12 - 15cm cắm 2 - 4 lá cờ nhỏ (hoặc cành cây, vật để đánh dấu).

+ Bao nhiêu người chơi thì cắm bấy nhiêu lá cờ. Ví dụ: Có 5 lá cờ thì thẳng hướng phía dưới vạch xuất phát sẽ có 5 hàng dọc người chơi đứng sẵn, hai đùi "kẹp" lấy ngựa, hai tay giữ phía "đầu ngựa" giả làm người cưỡi.

+ Người chơi đứng sau vạch xuất phát và thẳng hướng với các lá cờ (hoặc cành cây, vật để đánh dấu) cắm phía trên.

+ Các người chơi thuộc bài đồng dao:

Nhong nhong ngựa ông đã về
Cắt cỏ bồ đề cho ngựa ông ăn.

- Bắt đầu chơi: Sau khi có lệnh, người chơi "cưỡi ngựa" phi nhanh về phía trước bằng cách dậm nhảy hai chân để bật người về phía trước rồi rơi xuống ở tư thế chân trước chân sau và hai đùi vẫn phải kẹp lấy "ngựa". Sau khi về đến vị trí cắm cờ, người chơi đó phải vòng ngược trở lại vạch xuất phát và trao ngựa cho người chơi kế tiếp của hàng mình, người chơi này lại nhanh chóng "phi ngựa" như người chơi trước… cứ thế, tiếp tục đến người thứ 3, thứ 4, thứ 5… đến hết hàng thì thôi.

d. Luật chơi:

- Trong khi phi ngựa mà người chơi bị ngã ngựa là phạm quy, được đứng dậy phi tiếp theo lộ trình đã quy định nhưng bị trừ điểm.

- Hàng (nhóm) người chơi nào phi ngựa về đến đích sớm nhất và có số điểm cao nhất là thắng cuộc.



68. GIÃ CHÀY MỘT

a. Mục đích, ý nghĩa, yêu cầu:

- Góp phần rèn luyện thân thể và phản xạ nhảy bật vượt qua chướng ngại vật, nâng cao tinh thần tập thể, sự hiểu biết về đời sống nông thôn... cho người chơi.

- Tạo không khí vui chơi sôi nổi, đoàn kết.

b. Số lượng, đội hình, địa điểm chơi:

- Người chơi chia làm 2 nhóm, mỗi nhóm từ 6 - 8 người ngồi và đi theo đội hình vòng tròn. Nếu số lượng đông thì chia thành nhiều cặp nhóm để cùng chơi.

- Địa điểm chơi thường là sân nhà, sân trường… rộng rãi, sạch sẽ, bằng phẳng.

c. Hướng dẫn cách chơi:

- Chuẩn bị chơi: Người chơi phải thuộc bài đồng dao:

Giã chày một
Hột gạo vàng
Sang chày đôi
Đôi thóc mẩy
Giã chày bảy
Đẩy chày ba
Các cô nhà ta
Đi ra mà giã.

- Bắt đầu chơi:

+ Nhóm 1 ngồi thành vòng tròn, tay nắm tay nhau, cùng đung đưa theo nhịp hát. Nhóm 2 người trước, người sau đi bên ngoài xung quanh vòng tròn của nhóm 1. Cả 2 nhóm phải đồng thanh hát to, vang bài đồng dao.

+ Khi hát thì bắt đầu chơi, từng bạn của nhóm 2 cố gắng nhảy qua tay nắm của các bạn nhóm 1 để vào vòng tròn. Khi bạn đầu tiên của nhóm 2 nhảy qua hai tay nắm của 2 bạn nào đó ở nhóm 1 để vào được vòng tròn thì hát câu "*Giã chày một*", lập tức một bạn ở nhóm 1 đứng lên hát tiếp câu 2 "*Hột gạo vàng*", bạn thứ 2 của nhóm 2 tiếp tục nhảy qua được tay nắm vào vòng tròn thì hát câu thứ 3 "*Sang chày đôi*", một bạn trong nhóm 1 lại đứng lên hát tiếp câu thứ 4 "*Đôi thóc mẩy*", bạn thứ 3 của nhóm 2 tiếp tục nhảy vào được vòng tròn hát câu thứ 5 "*Giã chày bảy*", một bạn trong nhóm 1 lại đứng lên hát tiếp câu "*Đẩy chày ba*"... Cứ như vậy cho đến khi nhóm 1 đứng lên hết thì tất cả cùng vỗ tay, dậm chân và hát lại câu cuối cùng một lần nữa. Sau đó 2 nhóm đổi chỗ cho nhau và trò chơi lại tiếp tục.

d. Luật chơi:

- Người chơi của 2 nhóm phải thuộc hết lời bài ca, phải nhớ thứ tự và đọc câu tiếp theo khi đến lượt mình, không được nhầm lẫn. Khi hết bài hát mà vẫn còn bạn ở nhóm 1 ngồi thì hát tiếp lần 2, đến khi không còn bạn nào ngồi thì tất cả cùng nhau vỗ tay, dậm chân để hát lại câu *"Đi ra mà giã"* rồi đổi chỗ cho nhau.

- Khi nhảy không được chạm vào tay hoặc vào người các bạn đang ngồi.

- Các bạn ở nhóm ngồi phải luôn nắm tay nhau, đung đưa ra trước, về sau theo nhịp bài ca.

- Các bạn ở nhóm đứng phải luôn di chuyển theo vòng tròn ở bên ngoài để tìm chỗ mà nhảy vào trong.

69. KÉO CƯA LỪA XẺ

a. Mục đích, ý nghĩa, yêu cầu:

- Góp phần rèn luyện thân thể, giáo dục sự hiểu biết và tinh thần yêu lao động… cho người chơi.

- Tạo không khí vui chơi sôi nổi, đoàn kết.

b. Số lượng, đội hình, địa điểm chơi:

- Số lượng người chơi không hạn chế, 2 em họp thành một đôi.

- Địa điểm chơi là sân nhà, sân trường… đối với kéo cưa đứng hoặc trên giường, trên nền nhà, dưới gốc cây… nếu chơi kéo cưa ngồi.

c. Hướng dẫn cách chơi:

- Chuẩn bị chơi:

+ Người chơi phải thuộc bài đồng dao:

Kéo cưa lừa xẻ
Ông thợ nào khỏe
Về ăn cơm vua
Ông thợ nào thua
Về bú tí mẹ.

Hoặc:

Kéo cưa lừa xẻ
Làm ít ăn nhiều
Nằm đâu ngủ đấy
Nó lấy mất cưa
Còn đâu mà kéo.

+ Tư thế khi chơi:

+ Tư thế đứng: Hai người chơi đứng đối diện nhau, bốn tay đan vào nhau trước ngực, chân phải của hai người đưa lên phía trước, tì sát vào nhau làm trụ phía trước, chân trái của mỗi người chơi để phía sau làm trụ phía sau.

+ Tư thế ngồi: Hai người ngồi đối diện nhau, bốn tay đan vào nhau trước ngực, bốn chân đan xen và tì sát vào nhau.

- Bắt đầu chơi: Hai người chơi vừa đưa - kéo tay



nhau lần lượt về từng phía và hát bài đồng dao (nhịp nhàng như động tác cưa gỗ). Đến câu cuối, cưa về phía bên nào thì bên đó "về bú tí mẹ" và cả đôi chơi cùng reo to trêu đùa nhau vui vẻ, sau đó lại tiếp tục kéo cưa cho đến khi mệt thì nghỉ.

d. Luật chơi:

- Người chơi phải kéo cưa và đưa cưa mạnh, rõ theo nhịp đọc bài đồng dao.
- Tay nắm tay, chân tì vào chân không rời suốt cuộc chơi.
- Chơi kéo cưa đứng hay ngồi là tùy ý thích của các người chơi.

70. LỘN CẦU VỒNG

a. Mục đích, ý nghĩa, yêu cầu:

- Góp phần rèn luyện tính khéo léo, dẻo dai... cho người chơi.

- Tạo không khí vui chơi sôi động, hứng khởi. Chú ý: không được lộn mạnh gây trật khớp chân tay.

b. Số lượng, đội hình, địa điểm chơi:

- Số lượng người chơi không hạn chế, chia thành từng đôi, đứng đối diện nhau. Nếu số lượng đông có thể đứng từng đôi theo đội hình 2 vòng tròn đối nhau. Các đôi đứng cách xa nhau 2 - 3m để khi lộn không chạm vào nhau.

- Địa điểm chơi là sân nhà, sân trường, sân điểm vui chơi, bãi cỏ… rộng rãi, bằng phẳng, sạch sẽ.

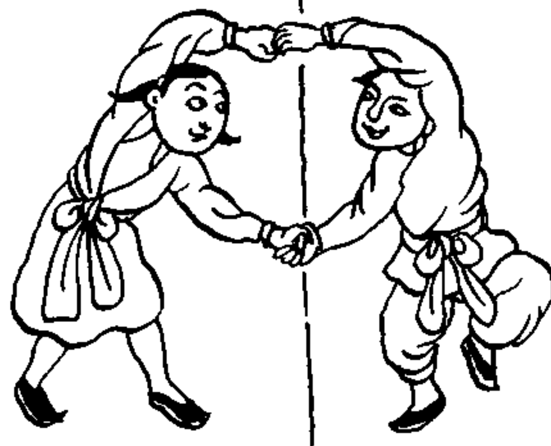
c. Hướng dẫn cách chơi:

- Chuẩn bị chơi: Người chơi phải thuộc bài đồng dao "Lộn cầu vồng":

Lộn cầu vồng
Nước trong nước chảy
Có em lên bảy
Có chị mười ba
Hai chị em ta
Ra lộn cầu vồng.



- Bắt đầu chơi: Từng đôi đứng đối nhau, lúc đầu nắm tay nhau đung đưa sang hai bên theo nhịp bài hát, đưa sang trái trước sang phải sau hoặc ngược lại (quản trò quy định để đều, đẹp đội hình), đọc một câu đưa tay sang một bên. Đến câu cuối *"Ra lộn cầu vồng"* thì cả hai người cùng nắm tay giơ lên cao để lộn một vòng.



d. Luật chơi:

- Người chơi phải đọc to bài đồng dao theo vần điệu, nhịp nhàng theo tay.

- Nếu đôi nào khi lộn cầu vồng mà để tuột tay hoặc bị ngã (người liêu xiêu hoặc bệt xuống đất) là thua, phải chịu hình phạt do tập thể quy định trước khi bắt đầu trò chơi.

71. MÈO ĐUỔI CHUỘT

a. Mục đích, ý nghĩa, yêu cầu:

- Góp phần rèn luyện thân thể, tính khéo léo, nhanh nhẹn… cho người chơi.
- Tạo không khí vui chơi sôi nổi, đoàn kết.

b. Số lượng, đội hình, địa điểm chơi:

- Số lượng người chơi không hạn chế, đứng theo đội hình vòng tròn.
- Địa điểm chơi là sân nhà, sân trường, sân điểm vui chơi, bãi cỏ… sạch sẽ, bằng phẳng.

c. Hướng dẫn cách chơi:

- Chuẩn bị chơi:

+ Người chơi phải thuộc bài đồng dao:

Mời bạn ra đây
Tay nắm chặt tay
Đứng vòng tròn hát
Chuột luồn chỗ hổng
Mèo đuổi đằng sau
Chuột cố chạy mau
Trốn đâu cho thoát
Thế rồi chú chuột
Lại đóng vai mèo
Co cẳng đuổi theo
Bắt mèo hóa chuột.

+ Người chơi đứng thành vòng tròn, quay mặt vào tâm, cầm tay nhau giơ lên.

+ Chọn một bạn làm mèo, một bạn làm chuột đứng giữa vòng tròn, quay lưng vào nhau.

- Bắt đầu chơi: Nghe hiệu lệnh, tất cả vòng tròn hát vang bài đồng dao, đến câu *"Bắt*



mèo hóa chuột" thì bạn làm chuột chạy thật nhanh - bạn làm mèo đuổi bắt, "chuột" chui chỗ nào thì "mèo" chui vào chỗ ấy để bắt "chuột".

d. Luật chơi:

- Mèo phải chui đúng chỗ chuột đã chui để bắt chuột, nếu bắt được chuột là thắng, nếu đuổi nhầm hoặc chui sai chỗ là thua.

- Nếu chuột thua thì "chuột phải cõng mèo", nếu mèo thua thì "mèo phải cõng chuột".

72. NU NA NU NỐNG

a. Mục đích, ý nghĩa, yêu cầu:

- Góp phần rèn luyện tính nhanh nhẹn, tôn trọng kỉ luật... cho người chơi.
- Tạo không khí vui chơi sôi nổi, đoàn kết.

b. Số lượng, đội hình, địa điểm chơi:

- Số lượng người chơi không hạn chế, ít nhất từ 3 người trở lên, nếu đông chia thành nhiều nhóm. Mỗi nhóm cử ra một bạn làm "cái".
- Địa điểm chơi là trong nhà, ngoài sân, trên giường… sạch sẽ, bằng phẳng.

c. Hướng dẫn cách chơi:

- Chuẩn bị chơi:

Người chơi phải thuộc bài đồng dao:

Nu na nu nống
Cái cóng nằm trong
Cái ong nằm ngoài
Củ khoai chấm mật
Phật ngồi phật khóc
Con cóc nhảy ra
Ông già ú ụ
Bà mụ thổi xôi
Nhà tôi nấu chè
Tè he chân rụt.

Lời bài mới:

Nu na nu nống
Đánh trống phất cờ
Mở cuộc thi đua
Chân ai sạch sẽ
Gót đỏ hồng hào
Không bẩn tí nào
Được vào đánh trống.

- Bắt đầu chơi: Người chơi ngồi thành hàng, duỗi hai chân ra phía trước, bạn làm "cái" ngồi giữa hàng lấy tay đập vào từng chân theo nhịp từng từ của bài hát, thứ tự từ phải sang trái. Đến từ cuối cùng của bài rơi đúng vào chân bạn nào thì bạn đó phải rụt chân nhanh, nếu rụt nhanh không bị "cái" đập thì được chơi tiếp và cuộc chơi thực hiện lại từ đầu, ngược lại nếu bị tay cái đập vào chân là thua cuộc phải ra ngoài.



d. Luật chơi:

- Người chơi đọc bài hát nhịp nhàng, theo vần, theo điệu, mỗi từ ứng với một chân, người làm cái không được bỏ sót chân hoặc không được nhảy cóc bỏ qua chân của các người chơi.

- Người rụt được chân thì vui vẻ reo lên tạo không khí cho cuộc chơi.

- Các hình phạt áp dụng đối với người thua cuộc bị loại ra ngoài phải được nhóm chơi thống nhất ngay từ đầu: Chờ hết cuộc chơi mới được vào chơi lại hoặc bị phạt nhảy lò cò, trồng chuối... rồi được vào chơi tiếp cuộc chơi.

73. NÉM THIA LIA

a. Mục đích, ý nghĩa, yêu cầu:

- Góp phần rèn luyện khả năng ném xa và ngang sát mặt nước... cho người chơi.

- Tạo không khí vui chơi sôi nổi, đoàn kết.

b. Số lượng, đội hình, địa điểm chơi:

- Số lượng người chơi không hạn chế, ít nhất từ 2 người trở lên, nếu đông chia thành nhiều nhóm.

- Địa điểm để chơi ném thia lia thường là các mặt ao, hồ, sông, suối...

c. Hướng dẫn cách chơi:

- Chuẩn bị chơi:

+ Mỗi người chơi phải chuẩn bị một mảnh sành (hoặc gạch, ngói...) dẹt, nhỏ.

+ Người chơi đứng trên bờ chuẩn bị cầm thia lia. Có thể quy định từng người chơi lần lượt đứng ném hoặc một nhóm xếp hàng ngang cùng ném một lần.

+ Người chơi phải thuộc bài đồng dao:

Thia lia, thia lia
Bạn nào biết chơi
Thì ra bờ bãi
Cầm miếng ngói bể
Hoặc miếng mảnh sành
Khéo léo tay cầm
Vung tay ném mạnh
Đứa nào chìm nghỉm
Thì đứa đó thua
Đứa nào tài ba
Thia lia thia lia
Mảnh sành nhảy nhảy
Như tép như tôm
Gạch ngói không chìm
Mới là thắng cuộc.

- Bắt đầu chơi:

+ Người chơi cầm mảnh sành (hoặc gạch, ngói...) ném ngang sao cho miếng mảnh sành (hoặc gạch, ngói...) chạm mặt nước nhảy lên văng theo chiều ngang rồi lại chạm mặt nước nhảy lên ngang sát với mặt nước... nếu ai tay khỏe và biết cách ném thì mảnh sành



(hoặc gạch, ngói...) sẽ chạm vào mặt nước nhảy lên văng ngang rồi lại chạm mặt nước nhảy lên... nhiều lần tạo nên hình ảnh rất đẹp.

+ Người chơi nào ném mảnh sành (hoặc gạch, ngói...) càng xa, nhảy nhấp nhô trên mặt nước được nhiều lần là thắng cuộc.

+ Khi chơi, trong khi một bạn hoặc một nhóm bạn đang ném mảnh sành thì các bạn còn lại hát bài đồng dao như trên.

d. Luật chơi:

- Người chơi phải quy ước với nhau trước khoảng cách ném thia lia từ bờ ra đến mặt sông, hồ... phải xa bao nhiêu mét; mảnh sành (hoặc gạch, ngói...) phải thia lia (nhảy lên) khỏi mặt nước được mấy lần mới được coi là thắng cuộc (hoặc được tính điểm).

- Mảnh sành (hoặc gạch, ngói...) của người chơi nào ném gần không vượt qua được độ xa quy định thì thua cuộc.

- Mảnh sành (hoặc gạch, ngói...) chạm mặt nước không nhảy lên mà chìm luôn hoặc mảnh sành ném xa nhưng không nhảy lên cũng là thua cuộc.

Lưu ý: *Để tổ chức trò chơi này cần đáp ứng các điều kiện sau:*

- Địa điểm chơi phải có người lớn tuổi thường xuyên qua lại, để nhận được sự hỗ trợ khi cần thiết.

- Người chơi tham gia trò chơi từ 12 tuổi trở lên, phải biết bơi.

- Khi chơi phải đứng đúng vạch quy định trên bờ, không xô đẩy chen lấn gây nguy hiểm cho nhau.

- Tìm vật ném nhỏ, không có cạnh sắc nhọn.

74. NHẢY CÓC

a. Mục đích, ý nghĩa, yêu cầu:

- Góp phần rèn luyện thân thể, sự dẻo dai và sức bật của đôi chân... cho người chơi.

- Tạo không khí vui chơi sôi nổi, đoàn kết.

b. Số lượng, đội hình, địa điểm chơi:

- Chia thành nhiều nhóm chơi, mỗi nhóm từ 5 bạn trở lên và tuỳ theo số lượng tập hợp thành 1 hoặc 2 hàng ngang ở sát vạch ngang đầu tiên của mỗi bên.

- Địa điểm chơi là sân nhà, sân trường, sân điểm vui chơi, bãi cỏ... rộng rãi, bằng phẳng, sạch sẽ. Dùng phấn kẻ ngang 2 vạch trên sân, mỗi vạch cách nhau từ 20 - 30 cm (có thể cách xa hơn tùy vào địa điểm và theo ý người chơi).

c. Hướng dẫn cách chơi:

- Chuẩn bị chơi:

+ Người chơi phải thuộc bài đồng dao:

Con cóc là cậu ông trời
Hễ ai đánh nó thì trời đánh cho
Hằng ngày để được ăn no
Cóc đi bắt bọ giúp cho con người
Vậy nên xin nhớ ai ơi
Bảo vệ con cóc thì đời ấm no.

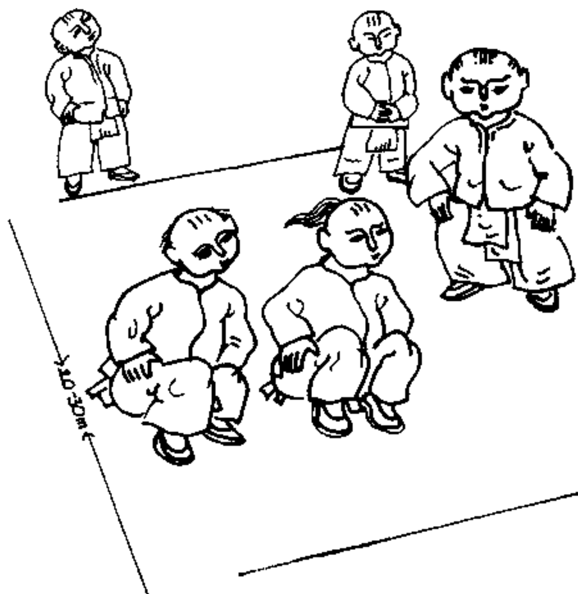
+ Cử ra một bạn hoặc một tổ (gồm 3 người) làm trọng tài "oẳn tù tì" để xếp thứ tự chơi.

+ Nhóm chơi tập hợp hàng ngang tại vạch ngang đầu tiên trên sân của mỗi bên.

- Bắt đầu chơi:

+ Khi có hiệu lệnh xuất phát, cả nhóm chơi ngồi xổm xuống, hai tay chống hông và bật nhảy bằng hai chân (giống như cóc nhảy) về phía vạch ngang bên kia, vừa nhảy vừa hát bài đồng dao. Đến vạch ngang thì dừng lại, xoay người nhảy ngược trở lại vạch xuất phát ban đầu.

+ Mỗi nhóm nhảy đủ số lần quy định thì dừng lại và đến lượt nhóm khác chơi.



d. Luật chơi:

- Trước khi chơi phải quy định số lần nhảy, các nhóm chơi phải nhảy đủ số lần

quy định. Trong quá trình nhảy, nếu có người chơi trong nhóm nhảy không đúng động tác "cóc nhảy", nhảy không hết số lần quy định, bỏ cuộc giữa chừng hoặc không hát bài đồng dao... là phạm luật, không được chấm điểm. Trọng tài ghi lại để sau đó làm căn cứ tính điểm cho từng nhóm chơi.

- Trọng tài phải di chuyển theo các nhóm chơi để quan sát, ghi nhớ số người chơi vi phạm, tính điểm khách quan, công bằng.

- Nhóm chơi nào nhảy đủ số lần quy định, không có người phạm luật (hoặc có nhưng số lượng ít) là nhóm đứng nhất, các nhóm còn lại xếp thứ tự cao thấp tiếp theo căn cứ vào số lần nhảy và phạm luật của các người chơi trong nhóm.

- Nhóm thắng cuộc đứng đầu được nhóm thua đứng cuối cùng kênh trên vai đi một vòng xung quanh sân chơi (hoặc có thể là những phần thưởng khác do các nhóm chơi quy định từ đầu).

75. RỒNG RẮN LÊN MÂY

a. Mục đích, ý nghĩa, yêu cầu:

- Góp phần rèn luyện tính nhanh nhẹn khéo léo trong di chuyển, trong đối đáp ứng xử, nâng cao tinh thần tập thể, tôn trọng kỉ luật... cho người chơi.

- Tạo không khí vui chơi hào hứng, sôi nổi, đoàn kết.

b. Số lượng, đội hình, địa điểm chơi:

- Người chơi họp thành nhóm từ 6 người trở lên, nếu đông chia thành nhiều nhóm.

- Đội hình chơi xếp thành một hàng dọc làm rồng rắn, cử 1 bạn đóng vai "thầy thuốc".

- Địa điểm chơi là sân nhà, sân trường... rộng rãi, bằng phẳng và sạch sẽ.

c. Hướng dẫn cách chơi:

- Chuẩn bị chơi:

+ Người chơi phải thuộc bài đồng dao sau:

Rồng rắn lên mây
Có cây núc nắc
Có nhà điểm binh
Có thầy thuốc ở nhà hay không?

+ Người chơi đóng vai thầy thuốc ngồi hoặc đứng ở một chỗ thích hợp trên sân. Các người chơi còn lại xếp thành một hàng dọc, ôm ngang bụng nhau hoặc túm lấy áo nhau thành hình rồng rắn, đứng đối diện với thầy thuốc.

- Bắt đầu trò chơi:

+ **Rồng rắn** đi lượn vòng vèo trước mặt thầy thuốc, vừa đi vừa hát bài đồng dao trên. Đến câu cuối dừng trước mặt thầy thuốc hỏi: "Có thầy thuốc ở nhà hay không?"

Thầy thuốc: Thầy thuốc không có nhà (đang ăn cơm, đi ăn giỗ, đi xem phim... người chơi làm thầy thuốc phải nhanh trí tự nghĩ ra để trả lời ngay).

Rồng rắn: Lại đi lượn vòng vèo vừa đi vừa hát lại đoạn trên, đến câu cuối dừng trước mặt thầy thuốc hỏi: "Có thầy thuốc ở nhà hay không?"

Thầy thuốc: Thầy thuốc có nhà, mẹ con rồng rắn đi đâu thế?

Rồng rắn: Đi lấy thuốc cho con.

Thầy thuốc: Con lên mấy?

Rồng rắn: Con lên một.

Thầy thuốc: Thuốc chẳng hay.

Rồng rắn: Con lên hai.

Thầy thuốc: Thuốc chẳng hay.

Rồng rắn: Con lên ba.

Thầy thuốc: Thuốc hay vậy, cho xin khúc đầu

Rồng rắn: Những xương cùng xẩu.

Thầy thuốc: Xin khúc giữa.

Rồng rắn: Những máu cùng me.

Thầy thuốc: Xin khúc đuôi.

Rồng rắn: Tha hồ mà đuổi.

+ Nghe "rồng rắn" trả lời câu *"Tha hồ mà đuổi"* xong, ngay lập tức "thầy thuốc" đứng dậy tìm mọi cách để đuổi bắt cho bằng được "đuôi rồng" (tức là người đứng cuối hàng). Rồng rắn chạy, người đứng đầu cố cản "thầy thuốc", các người chơi trong hàng thì tìm mọi cách bảo vệ "đuôi rồng" (bạn cuối cùng).

+ Người chơi hò reo tạo không khí vui vẻ, náo động cho đến khi "thầy thuốc" bắt được "đuôi rồng" thì trò chơi kết thúc, người bị bắt ra thay làm thầy thuốc, trò chơi lại được chơi lại từ đầu.

d. Luật chơi:

- "Rồng rắn" chỉ dừng vừa đi vừa hát cho đến khi nào "thầy thuốc" trả lời có ở nhà thì mới thôi.



- Khi hai bên đang chờ trả lời nhau, "thầy thuốc" ngồi im còn "rồng rắn" thì đi lại vòng vèo, đến khi trả lời thì "rồng rắn" đứng lại trước mặt "thầy thuốc".

- "Thầy thuốc" chỉ được đuổi bắt "đuôi rồng" sau khi nghe "rồng rắn" trả lời *"Tha hồ mà đuổi"*.

- Nếu đang chơi "rồng rắn" bị đứt ngang (do ngã...) thì phải nối lại ngay lại để trò chơi tiếp tục.

- Chỉ có bạn đầu hàng (đầu rồng) mới được quyền dùng hai tay cản thầy thuốc.

- Bạn cuối hàng (đuôi rồng) chỉ bị thầy thuốc dùng tay đập trúng người là coi như bị bắt.

76. TẬP TẦM VÔNG

a. Mục đích, ý nghĩa, yêu cầu:

- Góp phần rèn luyện tính phán đoán, quyết định... cho người chơi

- Tạo không khí vui chơi sôi nổi, đoàn kết.

b. Số lượng, đội hình, địa điểm chơi:

- Số lượng người chơi không hạn chế, chia thành từng đôi, có thể ngồi theo hàng ngang, hàng dọc, vòng tròn quy định hoặc ngồi tự do, thoải mái.

- Địa điểm chơi là trong nhà, ngoài sân... hay bất cứ nơi nào cũng có thể chơi được.

c. Hướng dẫn cách chơi:

- Chuẩn bị chơi:

+ Người chơi phải thuộc bài đồng dao:

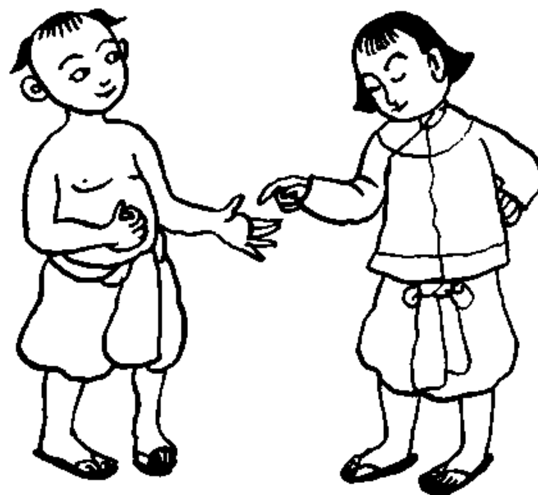
Tập tầm vông
Tay nào không?
Tay nào có?
Tập tầm vó
Tay nào có?
Tay nào không?

Hoặc:

Tập tầm vông
Tay không tay có
Tập tầm vó
Tay có tay không?

+ Hai người chơi đứng (ngồi) đối diện nhau, một người nắm trong tay một vật nhỏ (cái kẹo, hòn bi, kẹp tóc...).

- Bắt đầu chơi: Sau khi có hiệu lệnh, hai người chơi để hai tay sau lưng, miệng cùng đọc bài đồng dao. Đến câu *"Tay nào không"* hoặc *"Tay có tay không?"* thì người giấu vật giơ hai nắm tay ra trước mặt để người cùng chơi đoán, nếu người đoán chỉ vào tay có cầm vật nhỏ là đoán đúng, ngược lại nếu chỉ vào tay không cầm vật gì là đoán sai.



d. Luật chơi:

- Người chơi nào được giấu vật thì phải đọc to bài đồng dao.

- Người đoán vật chỉ được đoán một lần, dứt khoát. Được suy nghĩ, quan sát nét mặt, tay... người giấu vật nhưng không được cạy tay, không được đoán lập lờ, chỉ tay nước đôi để gây cho người giấu vật hiểu lầm mở tay ra.

- Khi người đoán chỉ tay nào, người giấu vật phải mở rộng tay ngay ra trình làng. Nếu người đoán đúng thì được làm người chơi giấu vật, nếu đoán sai thì tiếp tục bị làm người đoán.

77. THÌA LA THÌA LẨY

a. Mục đích, ý nghĩa, yêu cầu:

- Góp phần luyện tập sự nhịp nhàng, khéo léo cho người chơi.

Giống như trò chơi "Tập tầm vông", song lời bài ca lại nói về những thói như tật xấu của các bạn gái lười biếng, trốn việc nhà.

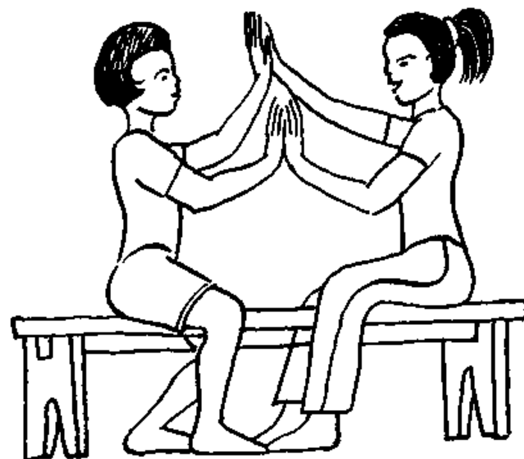
- Tạo không khí chơi vui vẻ, hứng khởi.

b. Số lượng, đội hình, địa điểm chơi:

- Số lượng người chơi không hạn chế, chia thành từng đôi, có thể ngồi theo hàng ngang, hàng dọc, vòng tròn quy định hoặc ngồi tự do, thoải mái.

- Địa điểm chơi là trong nhà, ngoài sân... bất cứ nơi nào cũng có thể chơi được.

c. Hướng dẫn cách chơi:



- Chuẩn bị chơi: Người chơi phải thuộc bài đồng dao:

Thìa la thìa lẩy
Con gái bảy tài
Ngồi lê là một
Dựa cột là hai
Thày lay là ba
Ăn quà là bốn
Trốn việc là năm
Hay nằm là sáu
Láu táu là bảy.

+ Bắt đầu chơi: Hai người chơi ngồi đối diện, vừa hát vừa theo nhịp đập lòng bàn tay vào nhau: đập thẳng, đập chéo, một cao một thấp hoặc kết hợp nhiều cách khác nhau; tiến độ hát và nhịp đập tay tăng dần từ chậm đến nhanh.

d. Luật chơi:

Ai đập sai nhịp, sai tay sẽ bị người chơi cùng phạt bằng hình thức búng tai, búng mũi…

78. THẢ ĐỈA BA BA

a. Mục đích, ý nghĩa, yêu cầu:

- Góp phần rèn luyện tính nhanh nhẹn, thông minh, kĩ năng di chuyển, tinh thần tập

thể… cho người chơi. Trò chơi thể hiện việc qua sông, qua ruộng… ngập nước mà ở dưới có đỉa, làm sao đi qua mà không bị đỉa cắn.

- Tạo không khí vui chơi sôi nổi, hứng khởi, đoàn kết.

b. Số lượng, đội hình, địa điểm chơi:

- Số lượng người chơi không hạn chế, ít nhất từ 5 người trở lên.
- Địa điểm chơi là sân nhà, sân trường… rộng rãi, bằng phẳng, sạch sẽ.

c. Hướng dẫn cách chơi:

- Chuẩn bị chơi:

+ Người chơi phải thuộc bài đồng dao:

Thả đỉa ba ba
Chớ bắt đàn bà
Phải tội đàn ông
Cơm trắng như bông
Gạo tiền như nước
Đổ mắm đổ muối
Đổ hạt chuối tiêu
Đổ niêu nước chè
Đổ phải nhà nào
Nhà ấy phải chịu.

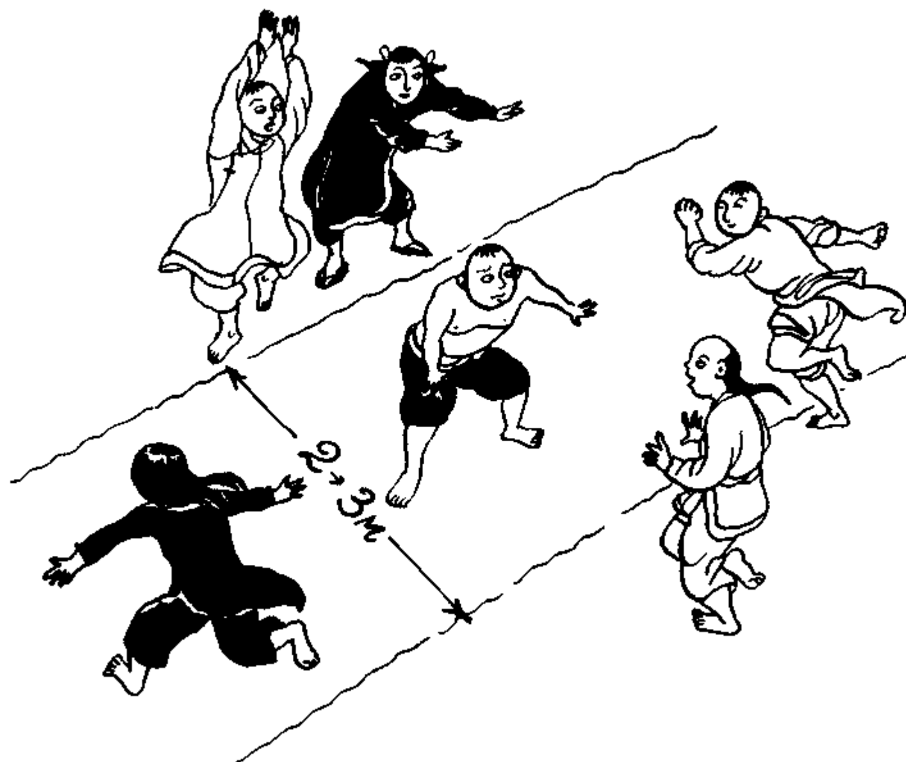
+ Vẽ hai đường song song cách nhau khoảng 2 -3m hoặc vòng tròn có đường kính 2 - 3 m giả định là sông (ruộng) nước, tuỳ theo số lượng người chơi mà vẽ sông (ruộng) to nhỏ phù hợp.

+ "Oẳn tù tì" chọn người làm cái đứng giữa hai đường thẳng hoặc vòng tròn, vừa

đi vừa hát bài đồng dao vừa lấy tay đập nhịp vào vai các bạn chơi, mỗi tiếng đập vào vai một người. Khi hát đến từ "chịu" rơi vào người nào thì người đó phải xuống sông (ruộng) làm "đỉa".

- Bắt đầu chơi:

+ "Đỉa" đứng giữa sông, tất cả người chơi người chạy đầu này, người chạy đầu kia tìm cách lội qua sông (ruộng), "đỉa" rượt đuổi theo để bắt. Vừa chạy vừa hát ghẹo: *Sang sông/Về sông/Trồng cây/Ăn quả/Nhả hạt*.



+ "Đỉa" rượt người bên này thì người bên kia lại xuống sông, sang bên kia thì người bên này lại ào xuống. "Đỉa" phải chạy ngược xuôi để bắt người qua sông. Nếu "đỉa" chạm vào được ai (người chưa lên bờ) thì người đó coi như bị "đỉa" cắn, bị thua.

d. Luật chơi:

- Người chơi phải lội qua sông, không được đứng mãi trên bờ. Còn "đỉa" chỉ được chạy bắt trong phạm vi sông (ruộng) nước (hai đường vẽ hoặc vòng tròn được giả định làm sông, ruộng).

- Người chơi nào bị "đỉa" bắt được hoặc chạm vào người thì phải xuống sông (ruộng) làm "đỉa", còn "đỉa" lại lên bờ làm người sang sông.

79. XỈA CÁ MÈ

a. Mục đích, ý nghĩa, yêu cầu:

- Góp phần rèn luyện tính tập thể, tìm hiểu về một số con vật, cây cối trong thiên nhiên... cho người chơi.

- Tạo không khí vui chơi sôi nổi, tôn trọng kỉ luật chơi, tình đoàn kết.

b. Số lượng, đội hình, địa điểm chơi:

- Số lượng người chơi không hạn chế, đứng hoặc ngồi theo đội hình vòng tròn.

- Địa điểm chơi là sân nhà, sân trường... rộng rãi, bằng phẳng, sạch sẽ.

c. Hướng dẫn cách chơi:

- Chuẩn bị chơi:

+ Người chơi phải thuộc bài đồng dao:

Xỉa cá mè
Đè cá chép
Tay nào đẹp
Đi bẻ ngô
Tay nào to
Đi dỡ củi
Tay nào nhỏ
Hái đậu đen
Tay lọ lem
Ở nhà mà rửa.



+ "Oẳn tù tì" để cử một người ra làm "cái".

- Bắt đầu chơi: Người chơi đứng quay mặt vào vòng tròn, hai tay xòe chìa ra trước mặt và đọc bài đồng dao. Người làm "cái" đứng giữa vòng tròn, vừa đi vừa khẽ đập tay mình vào tay người chơi theo nhịp bài ca, mỗi tiếng đập vào một tay. Đến tiếng "rửa" cuối cùng rơi vào tay ai thì người đó phải ra khỏi hàng.

d. Luật chơi:

Người bị ra khỏi hàng phải bị phạt làm một trò khác như: múa, hát, nhảy lò cò, trồng chuối... do tập thể quy định ngay từ đầu cuộc chơi rồi mới được vào chơi tiếp

80. VUỐT HỘT NỔ[1]

a. Mục đích, ý nghĩa, yêu cầu:

- Góp phần rèn luyện tính khéo léo, nhịp nhàng... cho người chơi.
- Tạo không khí vui chơi sôi nổi, đoàn kết.

b. Số lượng, đội hình, địa điểm chơi:

- Số lượng người chơi không hạn chế, chia thành từng đôi ngồi đối diện nhau, có thể ngồi theo hàng ngang, hàng dọc, vòng tròn quy định hoặc ngồi tự do, thoải mái.

---

(1) Hột nổ: Một thứ quả nhỏ, khi già, vuốt tay thì nổ bung ra; ná là nỏ; trốc là đầu; nốc là cái thuyền nhỏ.

- Địa điểm chơi là sân nhà, sân trường… rộng rãi, bằng phẳng, sạch sẽ.

c. Hướng dẫn cách chơi:

- Chuẩn bị chơi: Người chơi phải thuộc bài đồng dao:

Vuốt hột nổ
Đổ bánh xèo
Xao xác vạc kêu
Cái niêu vung méo
Cái kéo thợ may
Cái cày làm ruộng
Cái thuổng đắp bờ
Cái lờ thả cá
Cái ná bắn chim
Cái kim may áo
Cái giáo đi săn
Cái khăn bịt trốc
Cái nốc đi buôn
Cái khuôn bánh đúc
Cái chén múc chè
Cái ve rót rượu
Rước kiệu thật vui!

- Bắt đầu chơi: Người chơi vừa đọc bài đồng dao vừa vỗ tay: Cứ hai tiếng đầu của

câu thì vỗ hai tay mình, còn hai tiếng sau đưa hai tay ra phía trước vỗ vào hai tay bạn ngồi đối diện. Đọc hết bài reo to lên rồi lại bắt đầu chơi lại từ đầu.

d. Luật chơi:

- Người chơi đọc bài đồng dao phải thống nhất nhịp điệu, to, rõ.

- Mỗi người chơi phải đọc một câu, ai đọc nhầm thì phạt các hình phạt đã giao ước từ đầu. Mỗi lượt chơi có một người đọc trước.

- Ai đưa tay vỗ chậm hoặc vỗ trượt cũng bị phạt.

PHẦN II

TRÒ CHƠI DÂN GIAN THIẾU NHI TRONG NGÀY HỘI

81. CƯỚP CỜ

a. Mục đích, ý nghĩa, yêu cầu:

- Góp phần rèn luyện thể lực, sự khéo léo nhanh nhẹn, chạy nhảy, nhanh tay, tinh mắt, khả năng phán đoán và chuyển hướng hợp lí... cho người chơi.

- Tạo không khí vui vẻ, thi đua, tinh thần tập thể đoàn kết.

b. Số lượng, đội hình, địa điểm chơi:

- Số lượng người chơi không hạn chế, chia thành hai đội chơi A và B, mỗi đội từ 5 người trở lên, người chơi của mỗi đội được sắp xếp số thứ tự quy định.

- Địa điểm chơi là sân nhà, sân trường, sân điểm vui chơi... rộng rãi, bằng phẳng, sạch sẽ.

c. Hướng dẫn cách chơi:

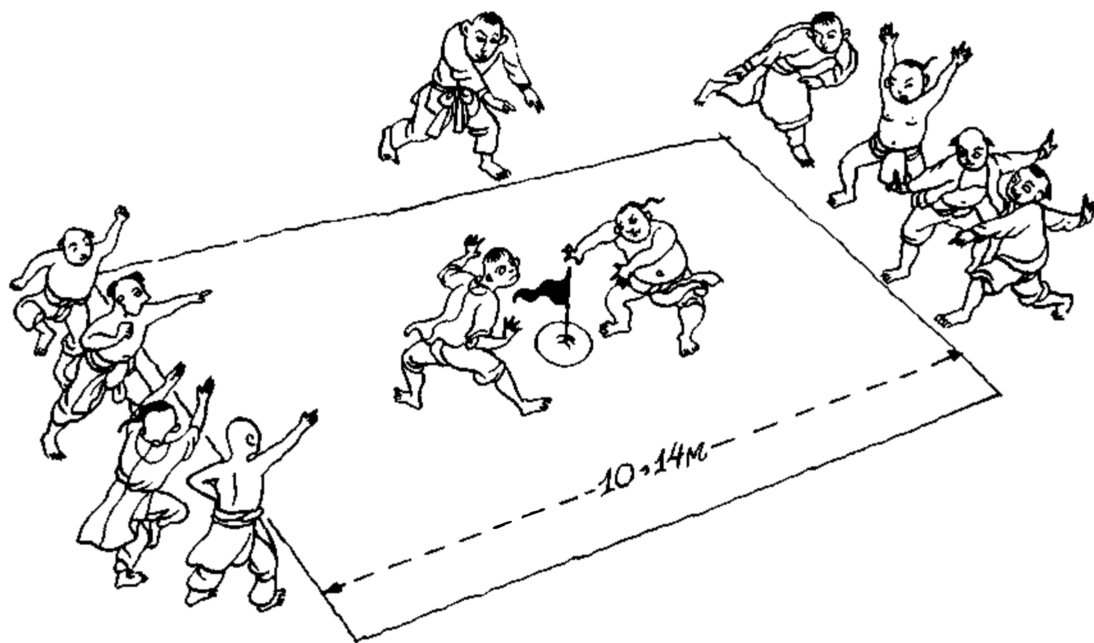
- Chuẩn bị chơi:

+ Kẻ vạch mốc xuất phát tại đầu sân và cuối sân chơi của hai đội chơi, cách vòng tròn giữa sân 5 - 7m.

+ Vẽ một vòng tròn giữa sân, ở giữa đặt một cây cờ, chiếc khăn hoặc cành lá làm vật tranh cướp.

- Bắt đầu chơi: Người chơi của hai đội đứng thành hàng ngang theo thứ tự trước vạch

mốc tại hai đầu sân chơi. Trọng tài điều khiển cuộc chơi sẽ đứng giữa sân hô số thứ tự từng người của cả 2 đội chơi, chẳng hạn trọng tài hô "5A-3B" ngay lập tức người chơi số 5 của đội A và người chơi số 3 của đội B cùng chạy thật nhanh lên vị trí cắm cây cờ ở giữa sân, lừa thế xô qua, đẩy lại để tìm cách giật cho được cây cờ. Người chơi nào cướp được cây cờ thì chạy thật nhanh về đội mình, người chơi đội bên kia tìm cách cố chặn để cướp lại cây cờ bằng cách đập (vỗ) vào người chạy cầm cờ, người cầm cờ bị đập (vỗ) phải bỏ ngay cờ xuống đất và người kia cướp ngay lấy cây cờ chạy về đội mình. Cuộc rượt đuổi cứ thế tiếp tục, cho đến khi người chơi nào về đến đội của mình với cây cờ trên tay là thắng cuộc, được tính điểm. Trọng tài lại tiếp tục gọi 2 người chơi tiếp theo của 2 đội, trò chơi lại tiếp diễn như trên, cứ thế cho đến hết số người chơi của 2 đội.



d. Luật chơi:

- Người chơi chỉ được lên cướp cờ khi được trọng tài gọi đúng số thứ tự và tên đội của mình.

- Chỉ được đập (vỗ) nhẹ lên người chơi đối phương khi họ cầm cờ.

- Khi người chơi đã cầm cờ chạy được qua vạch của đội mình thì người chơi của đội kia không được đập vào người bạn chơi nữa.

- Trọng tài có thể gọi nhiều cặp đôi của 2 đội cùng lên cướp cờ.

- Kết thúc cuộc chơi, cộng điểm bên nào nhiều hơn thì bên đó thắng.

- Đội thua phải cõng đội thắng một vòng quanh sân hoặc được nhận phần thưởng của đội thắng cuộc.

82. CHÈO THÚNG

a. Mục đích, ý nghĩa, yêu cầu:

- Góp phần rèn luyện sức khỏe và kĩ năng bơi, chèo và giữ thăng bằng, thích nghi với điều kiện sống... cho các người chơi.

Người dân, đặc biệt là trẻ em ở vùng biển, vùng sông nước... cuộc sống gắn liền với biển, với sông nên các vật dụng để đi biển, qua sông các em rất cần phải biết và sử dụng thành thạo.

- Tạo cho người chơi sự thư giãn, thoải mái và không khí vui vẻ, thi đua, đoàn kết của tập thể người chơi.

b. Số lượng, đội hình, địa điểm chơi:

- Số lượng người chơi từ 5 - 10 người, nếu đông thì chia thành nhiều nhóm.

- Địa điểm chơi ở dọc bờ biển, sông, hồ, kênh rạch... nơi nước lặng và không có sóng quá lớn.

c. Hướng dẫn cách chơi

- Chuẩn bị chơi:

+ Vật dụng cần chuẩn bị: Thúng là một thuyền nan nhỏ hình tròn, có thể chở được 1 - 4 người. Mái chèo là một đoạn tre, gỗ có một đầu tròn làm cán cầm và đầu dẹt có bề ngang to từ 7 - 10cm để chèo nước đẩy thúng đi.

+ Áo phao cho các người chơi.

+ Chọn một đoạn bờ biển, sông, hồ dài từ 50 -100m (hoặc dài hơn tuỳ ý).

+ Người và thúng xếp hàng ngang sau vạch xuất phát (giăng dây hoặc cắm cờ), cách 1 - 2m để không bị vướng.

- Bắt đầu chơi: Khi nghe hiệu lệnh xuất phát (cờ phất hoặc gõ trống), thì các thúng bắt đầu di chuyển; thúng nào đi thẳng, nhanh, chạm vào vạch đích đầu tiên là thắng. Còn sau đó cứ theo thứ tự trước sau mà xếp hạng.

Nếu đông thì thi thành nhiều đợt, sau đó chọn những thúng nhất, nhì, ba của từng đợt thi vào vòng chung kết.

d. Luật chơi:

- Người chơi phải biết bơi và phải mặc áo phao trong khi thi.

- Nếu quy định chèo tay thì chỉ dùng chèo bằng tay, nếu quy định chèo bằng mái chèo thì mới được dùng mái để chèo.

- Cố gắng chèo theo đường thẳng đến đích, nếu có va chạm và vướng nhau thì không

được ra khỏi thúng để đẩy, kéo thúng của bạn. Nếu thúng bị lật thì lật thúng lên và chèo tiếp cho đến cùng.

- Nếu vi phạm một trong các điều trên 1 - 2 lần sẽ bị nhắc nhở; nếu vẫn vi phạm thì cảnh cáo bằng cách hạ xuống 1 bậc xếp loại; nếu vi phạm quá 3 lần thì bị loại khỏi cuộc chơi.

Lưu ý: *Để tổ chức trò chơi này phải đáp ứng các điều kiện sau:*

- Người chơi phải biết bơi và phải mặc áo phao trong khi chơi, độ tuổi từ 14 tuổi trở lên.

- Địa điểm chơi phải lặng sóng, không sâu quá, không quanh co khúc khuỷu.

- Phải có người cứu hộ túc trực trong quá trình tổ chức trò chơi.

83. ĐÁNH (NHÚN) ĐU

a. Mục đích, ý nghĩa, yêu cầu:

- Góp phần rèn luyện sức khỏe, khả năng vận động toàn thân, sự can đảm và làm quen với độ cao… cho người chơi.

- Tạo không khí vui chơi sôi động, đoàn kết.

b. Số lượng, đội hình, địa điểm chơi:

- Số lượng người chơi không hạn chế, hai người kết thành một đôi.

- Các đôi người chơi xếp thứ tự lần lượt để đánh đu, mỗi cây đu cử một bạn làm trọng tài ghi điểm.

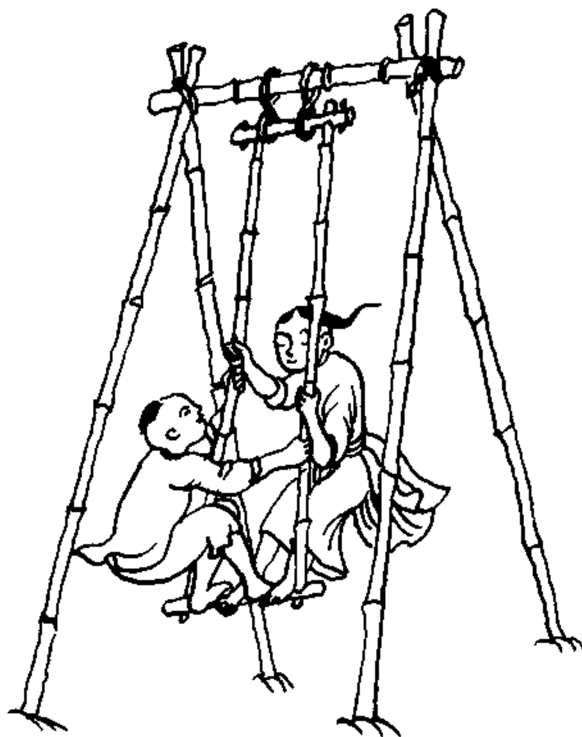
- Địa điểm chơi là bãi cỏ, bãi ruộng... gần đình chùa rộng rãi, bằng phẳng, sạch sẽ và đất mềm. Có những nơi ở dưới gốc cây có cái rễ to, hoặc nơi có cành to vươn ngang.

c. Hướng dẫn cách chơi:

- Chuẩn bị chơi: Tùy điều kiện từng nơi mà dụng cụ đánh đu được làm như sau:

+ Rễ của cây si, cây đa già có hình dạng và độ bền giống như một dây thừng đu. Hoặc có một cành cây cao to vươn ngang ra thì buộc dây thừng lớn ròng xuống đất để làm đu. Cuối dây đu có buộc nút hoặc một tấm ván để làm chỗ đứng chân.

+ Cây đu được trồng xuống nơi có bãi đất mềm, thoáng đãng, không gần cây cối... Tùy theo độ tuổi, thể trạng người chơi mà cây đu được trồng bằng 6 hay 8 cây tre dài theo thế chân kiềng và được kết bằng xà đu. Từ xà đu có hai cái gông nối với tay đu hoặc cần đu để tạo khớp cần thiết cho đu chỉ lên tới một mức độ cao nào đó. Tay đu phải chọn tre đực, vừa tầm tay nắm để chịu đựng được sức nặng của hai người đu cùng với lực đẩy quán tính. Cuối cây đu có buộc ngang một thanh gỗ, hay một tấm ván nhỏ hình chữ nhật hoặc mấy khúc tre ngắn 4 góc có 4 dây nhỏ mà chắc treo lên như xà ngang làm chỗ đứng chân, cách mặt đất độ 30 - 35cm.



+ Khi trồng đu xong phải đề nghị người có kinh nghiệm kiểm tra cẩn thận, làm lễ khai đu trước khi đánh đu.

+ Người chơi có thể đánh (nhún) đu một mình nhưng phổ biến nhất thường là chơi đánh đu đôi.

+ "Oẳn tù tì" để chọn cặp đu và thứ tự đánh (nhún) đu.

+ Chọn (cử) ra 1 - 2 bạn làm trọng tài.

- Bắt đầu chơi:

+ Trước khi lên đu, có thể nắm dây đu chạy tới chạy lui vài bước để khởi động rồi nhảy lên nhún người cho đu bay dần lên cao hơn, cũng có thể đứng trên dây đu thò một chân xuống đất lấy đà đẩy cho dây đung đưa rồi nhún đu đưa đu lên cao dần hoặc có thể nhờ người chơi ở dưới chạy đẩy giúp.

+ Khi đu đã lên cao thì càng dễ nhún cho đu lăng mạnh. Càng nhún mạnh, đu càng lên cao, cần đu đưa vun vút sang bên nọ sang bên kia, cần đu lên ngang với ngọn đu là hay nhất.

+ Khi dừng đu thì không nhún nữa để cho đu tự đung đưa chậm lại hoặc đã có người bắt đu dừng hẳn để cho người chơi khác lên đu.

d. Luật chơi:

- Người chơi (hoặc đôi) nào đánh đu được cao nhất (ngang với ngọn đu) là người thắng cuộc hoặc có thể tính nhiều lần đu cao cộng dồn điểm lại để xác định người thắng cuộc.

- Phải quy định trước khi chơi: Được nhờ đẩy đu, dừng đu hay tự người chơi phải đẩy đu hoặc dừng đu.

- Khi đang có người đánh đu, không có người nào được đứng dưới đường đu hoặc đụng chạm vào cột đu… làm lệch đu gây nguy hiểm cho người chơi.

- Phần thưởng có thể quy định đặt trên đầu ngọn đu, nếu người chơi nào lấy được khi đang đánh đu thì thắng cuộc, để rơi xuống đất là mất giải.

84. ĐÁNH COONG, NHẢY XOR

a. Mục đích, ý nghĩa, yêu cầu:

- Góp phần rèn luyện sự dẻo dai, nhịp nhàng, khả năng cảm thụ nhịp điệu tiết tấu âm nhạc và gìn giữ, lưu truyền, phát huy bản sắc văn hóa dân tộc... qua tiếng coong, điệu nhảy xor *(phiên âm: cồng, xoan)* cho người chơi.

- Tạo không khí vui chơi sôi nổi, đoàn kết.

Ở Tây Nguyên, đánh cồng nhảy xoan a-rap (xor a'rap) là một món ăn tinh thần không thể thiếu được của người dân và thanh thiếu nhi trong các ngày lễ hội, các đêm trăng, trong các sinh hoạt cộng đồng thường ngày... tại buôn làng.

b. Số lượng, đội hình, địa điểm chơi:

- Số lượng người chơi không hạn chế, nắm tay nhau đứng thành vòng tròn, mặt quay vào tâm.

- Địa điểm chơi là sân trường, sân các điểm vui chơi, trong và ngoài sân các nhà rông văn hóa... rộng rãi, bằng phẳng, sạch sẽ.

c. Hướng dẫn cách chơi:

- Chuẩn bị chơi:

+ Chuẩn bị một bộ cồng chiêng hoặc tối thiểu phải có 1 cái chiêng lớn, 2 cái chiêng nhỏ và các người chơi biết đánh chiêng.

+ Nếu không có cồng chiêng thì chọn ra một nhóm 3 - 5 người chơi biết hát các bài hát ca ngợi quê hương, đất nước, buôn làng... có tiết tấu âm nhạc Tây Nguyên phù hợp để nhảy xoan.

+ Các người chơi đứng thành vòng tròn, nắm tay hoặc không nắm tay nhau.

+ "Oẳn tù tì" hoặc chọn cử ra 1 - 2 người làm giám khảo.

- Bắt đầu chơi:

+ Sau khi có hiệu lệnh, tiếng cồng chiêng vang lên thì các người chơi nắm chặt tay nhau (hoặc để tay tự do lên xuống nhịp nhàng) nhảy xoan theo nhịp chiêng, người đánh chiêng đánh theo bài nào thì người chơi phải nhảy xoan theo nhịp bài chiêng đó. Tiết tấu



chiêng nhanh thì nhịp nhảy xoan phải nhanh và ngược lại tiết tấu chậm thì nhịp nhảy xoan phải chậm phù hợp. Vòng tròn di chuyển ngược chiều kim đồng hồ.

+ Đối với nhảy xoan theo giai điệu bài hát, các người chơi cũng nhảy với nhịp bước, tiết tấu nhanh chậm tương tự như trên.

+ Các giám khảo đứng trong vòng tròn quan sát, nếu thấy người nhảy xoan nào tay chân nhảy không đúng nhịp hoặc bước di chuyển của chân không đúng nhịp của bài cồng chiêng... thì mời ngay ra khỏi vòng tròn.

d. Luật chơi:

- Cồng chiêng đánh bài nào người chơi phải di chuyển nhịp nhàng tay và bước chân theo đúng bài đó, nhảy không đúng là bị mời ra ngoài.

- Người hát các bài hát để nhảy xoan phải tìm chọn và hát liên khúc những bài hát có các tiết tấu, nhịp điệu phù hợp để cho vòng tròn nhảy.

- Người chơi nào bị giám khảo mời ra ngoài thì phải thực hiện các hình phạt của tập thể quy định như: nhảy cóc, nặn tượng...

85. ĐI CÀ KHEO

a. Mục đích, ý nghĩa, yêu cầu:

- Góp phần rèn luyện sự khéo léo và phối hợp nhịp nhàng tay chân, khả năng giữ thăng bằng trên không... cho người chơi.

- Tạo không khí vui vẻ, thi đua, tinh thần tập thể đoàn kết.

b. Số lượng, đội hình, địa điểm chơi:

- Số lượng người chơi không hạn chế, xếp thành hàng ngang để chơi, nếu đông thì chia thành nhiều nhóm.

- Địa điểm chơi là đoạn đường dài bằng phẳng (đối với người mới chơi) hoặc là sân chơi khúc khuỷu dành cho người đã chơi thành thạo.

c. Hướng dẫn cách chơi:

- Chuẩn bị chơi:

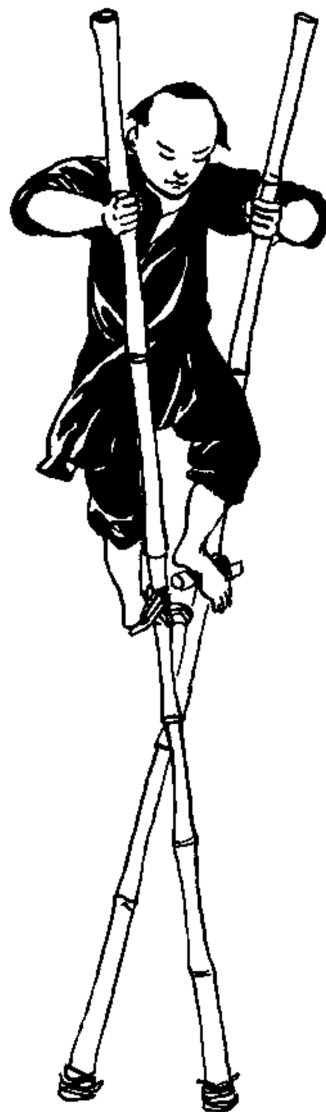
+ Chuẩn bị dụng cụ chơi: Cà kheo được làm bằng loại hóp đặc hoặc tre nhỏ, chắc và cứng. Tùy theo thể trạng, hình dáng của người chơi mà làm một đôi cà kheo thích hợp, mỗi chiếc kheo thường dài từ 2 - 4m có đóng một then ngang để làm chỗ đặt chân cho chắc chắn, đóng then cao hay thấp tùy khả năng người chơi.

+ Kẻ vạch xuất phát và đích đến trên sân chơi.

+ Cử người làm trọng tài; cho các người chơi xếp hàng ngang tại vạch xuất phát, cà kheo để bên cạnh.

- Bắt đầu chơi: Khi có hiệu lệnh xuất phát, các người chơi lập tức lên cà kheo và đi nhanh về phía trước, ai đến đích trước mà không bị ngã, bị hư kheo hoặc không bị phạm luật là người thắng cuộc.

Hiện nay cà kheo được dùng tại nhiều vùng miền trong cả nước, nhưng phổ biến vẫn là ở Tây Nguyên, Tây Bắc. Trong lễ hội, đội cà kheo thường đi sau đám rước, vừa đi theo vừa



biểu diễn đánh trống, múa cờ, múa kiếm, múa đao, bịt mắt bắt dê trên kheo... khiến cho không khí ngày hội hoặc sân chơi rất sôi động, náo nhiệt.

d. Luật chơi:

- Người chơi cà kheo phải có sức khỏe và đặc biệt dũng cảm, quy định cà kheo của các người chơi phải xấp xỉ bằng nhau để đảm bảo công bằng và vui.

- Tùy theo năng lực của người chơi mà lựa chọn sân chơi và đường đi phù hợp, có đi thẳng, đi khúc khuỷu vòng vèo, lên dốc, xuống dốc, cứ ai đến đích trước là thắng. Hoặc tùy theo tình hình cụ thể có các quy định chặt chẽ để đảm bảo tính điểm công bằng cho người chơi.

- Cấm người chơi dùng cà kheo để cản trở nhau hoặc tìm mọi cách ngăn chặn nhau trên đường đi.

86. ĐÈN KÉO QUÂN

a. Mục đích, ý nghĩa, yêu cầu:

- Góp phần rèn luyện tư duy, sự tao nhã tinh tế, khiếu thẩm mĩ, trí tuệ và sự khéo léo, cần cù... cho các người chơi.

- Tạo cho thiếu nhi không khí vui chơi nhẹ nhàng, thư giãn, ý nghĩa trong ngày tết Trung thu.

b. Số lượng, đội hình, địa điểm chơi:

- Số lượng người chơi không hạn chế, chia thành các đội chơi.

- Địa điểm để treo đèn là khoảng sân trường, sân điểm vui chơi, sân nhà văn hóa, sân đình làng… rộng rãi, có các cây cao hoặc trụ cột để chăng dây treo đèn.

c. Hướng dẫn cách chơi:

- Chuẩn bị chơi:

+ Quy định cho các nhóm chơi được tự chuẩn bị vật liệu trước. Đúng thời gian yêu cầu, tập kết vật liệu đến địa điểm quy định để làm đèn kéo quân (không được làm sẵn đèn ở nhà mang đến).

+ Tùy theo quy mô đèn to nhỏ mà khung đèn được dùng các thanh tre (hoặc gỗ) làm cột với kích cỡ phù hợp được kết nối (cột dây thép hoặc đóng đinh nhỏ nếu thấy cần thiết) với nhau tạo thành những khung hình vuông, hình lục lăng hoặc bát giác. Bên trong đèn là một cần trục, đeo ba hoặc bốn vòng nan tre cách nhau 10cm và có các sợi dây cố định khoảng cách. Trên các vòng tre, cắt dán các hình khéo léo, tinh xảo, nghệ thuật, sinh động miêu tả những đoàn quân, cỗ xe ngựa hoặc các tích cổ như: Thạch Sanh cứu công chúa, Lê Lợi trả gươm thần, Đinh Bộ Lĩnh tập trận cờ lau… Bên ngoài khung đèn dán kín bằng giấy bản mỏng màu trắng và phải thật dai. Sau đó, trang trí lên đèn các họa tiết hoa lá, các hình thù ngộ nghĩnh, đẹp mắt bằng cách cắt giấy màu hay giấy tráng kim dán lên.

+ Người làm đèn phải đặt các vòng quân treo trên cần trục thật khéo léo sao cho vào chính giữa đèn và thật cân đối, các sợi dây khi đèn quay không rối, trục phải để trên đĩa dầu cho trơn.

+ Mời các nghệ nhân, người lớn tuổi… hiểu biết về đèn kéo quân tại địa phương làm giám khảo chấm đèn.

- Bắt đầu chơi:

+ Từng đội chơi thắp sáng đèn bằng đèn bấc hoặc đốt nến để sức nóng tỏa ra đẩy các vòng quân chạy theo một chiều, nhờ vậy các hình cắt sẽ in bóng trên ô đèn và chuyển

động theo hình vòng tròn.

+ Cho đèn kéo quân chuyển động vòng tròn, với ánh sáng lung linh kết hợp với rất nhiều hình ảnh ngộ nghĩnh, đẹp đẽ, hoành tráng... lần lượt hiện ra sống động

Hình ảnh chơi đèn kéo quân đã trở thành kí ức đẹp của nhiều thiếu nhi trong các ngày lễ, tết.

d. Luật chơi:

- Đèn của đội nào chuyển động liên tục trong thời gian thi đèn mà không xảy ra sự cố như dừng chuyển động, rối dây, cháy giấy dán hoặc cháy hình trang trí là đèn thắng cuộc.
- Đèn của đội chiến thắng sẽ được trưng bày trong chính ngày lễ hội để mọi người cùng chiêm ngưỡng.

87. ĐẨY GẬY

a. Mục đích, ý nghĩa, yêu cầu:

- Góp phần rèn luyện thân thể và sức mạnh cơ bắp, sự khéo léo phối hợp nhịp nhàng với tập thể... cho người chơi.
- Tạo không khí vui chơi sôi động, thi đua, đoàn kết.

b. Số lượng, đội hình, địa điểm chơi:

- Số lượng người chơi không hạn chế, 2 người kết thành một đội, 2 đội thi đấu với nhau trong một trận.

- Địa điểm chơi là sân nhà, sân trường hay bãi cỏ… bằng phẳng, rộng rãi, thoáng mát.

c. Hướng dẫn cách chơi:

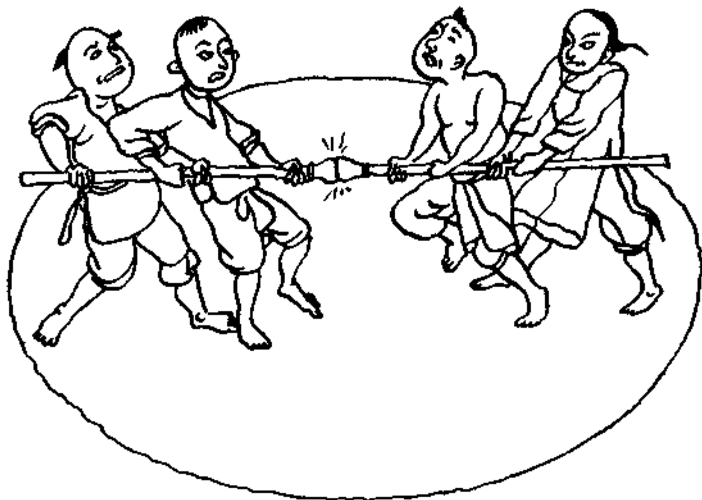
- Chuẩn bị chơi:

+ Chuẩn bị 3 - 5 đoạn gậy bằng gỗ tròn được bào nhẵn không có vết xước và 2 đầu được tiện tròn, đường kính 3 - 5cm, dài từ 80 - 100cm.

+ Dùng vôi, phấn vẽ vòng tròn giới hạn có đường kính khoảng 1,5m.

+ Cử 1 - 2 người làm trọng tài; quy định thời gian thi đấu mỗi hiệp từ 5 - 7 phút, thi đấu loại trực tiếp hoặc theo vòng tròn để chọn ra đội chiến thắng; cho các đội bốc thăm xếp cặp và thứ tự thi đấu.

+ Nếu sân chơi rộng rãi thì cho nhiều cặp đôi thi đấu cùng một lúc. Cho các cặp đôi thi đấu đứng trong vòng tròn, mỗi bên cầm một đầu gậy. Người chơi của mỗi đội phải cầm chặt đầu gậy, hai bàn tay (cùng tay phải hoặc cùng tay trái do từng đội quy định, không nên cho mỗi người cầm một phía) sát nhau ở khoảng giữa gậy, cách đứng tùy ý.



- Bắt đầu chơi:

+ Khi có hiệu lệnh, mỗi người (trong cùng một đội) lấy tay nắm chặt và gắng sức đẩy gậy về phía đội bạn, làm thế nào để đội bạn phải lùi ra sau, mất thế đứng vững, chân dẫm vào vạch tròn hoặc ngã, bật ra ngoài vòng tròn. Hoặc đẩy cho đầu gậy vượt ra ngoài vòng tròn giới hạn là thắng cuộc.

d. Luật chơi:

Người chơi chỉ được đẩy gậy bằng tay, không được dùng đầu, lưng, đùi để đẩy đội bạn hoặc dùng gậy đâm vào đội bạn. Nếu có những hiện tượng trên, tùy theo mức độ vi phạm sẽ bị nhắc nhở, trừ điểm hoặc truất quyền thi đấu.

88. ĐÁNH PHẾT

a. Mục đích, ý nghĩa, yêu cầu:

- Góp phần rèn luyện thân thể, sự khéo léo và tinh thần phối hợp tập thể... cho người chơi.

- Tạo không khí vui vẻ, thi đua, đoàn kết.

b. Số lượng, đội hình, địa điểm chơi:

- Số lượng người chơi không hạn chế, chia thành 2 đội có số người bằng nhau để chơi, nếu đông chia thành nhiều nhóm.

- Địa điểm chơi là sân trường, sân điểm vui chơi, sân nhà văn hóa... rộng rãi, bằng phẳng, sạch sẽ. Tùy theo số lượng người chơi ít hay nhiều mà chọn diện tích sân chơi phù hợp.

c. Hướng dẫn cách chơi:

- Chuẩn bị chơi:

+ Kẻ một vạch chia đôi sân chơi, tại điểm giữa của vạch vẽ một vòng tròn là nơi đặt

quả phết; cuối hai đầu sân chơi cách mép giới hạn khoảng 0,5m có vẽ một vòng tròn hoặc đào một hố sâu khoảng 0,2 - 0,3m, đường kính 0,2m (to vừa bằng 1 quả phết), nện đất xung quanh cho mịn.

+ Quả phết: To bằng quả bưởi, làm bằng gỗ, đẽo tròn, to và nặng vừa sức chơi. Có thể dùng một bó giẻ bó chặt, chằng kĩ bằng dây gai hoặc có thể lấy một quả bóng tennis, bóng khác phù hợp.

+ Gậy đánh phết: Chọn gốc tre đực, đào cả củ, dài 0,7 - 1m, gọt nhẵn hết rễ nhưng để nguyên củ tre phình ra dưới gốc để làm chỗ đánh phết (hoặc nếu không có rễ thì phần dưới gọt nhẵn như cái thìa, phần trên gọt nhẵn để chỗ cho tay cầm đánh phết thuận lợi.

+ Cử ra 3 người chơi làm trọng tài gồm trọng tài chính và hai trọng tài biên; thông báo thể lệ trò chơi.

+ Người chơi chia thành 2 đội đứng 2 bên sân, tay cầm gậy đánh phết. Quả phết được đặt ở vòng tròn giữa sân.

- Bắt đầu chơi: Quả phết được trọng tài tung lên từ vòng tròn giữa sân rơi xuống đất, mỗi bên phải dùng gậy hất quả phết về phía sân đối phương sao cho lọt xuống hố sân của đối phương là thắng. Người xem bên ngoài reo hò cổ vũ khi có đội đánh phết rơi trúng hố đối phương, do đó mới có câu nói "Vui ra phết".

d. Luật chơi:

- Trong khi chơi, người chơi vừa phải tránh những đòn phang rất mạnh của đối phương, lại vừa dẫn phết sao cho khéo léo, vừa phải lừa đối thủ sao cho họ không cướp được quả phết nhưng không được cố tình dùng đòn phết đánh vào tay, chân người chơi của đội bên kia.

- Không được đánh, ngáng, dùng sức đẩy ngã người bên kia.

- Khi quả phết bị đánh văng ra ngoài, trọng tài nhặt bóng tung trở lại vị trí giữa sân cho các đội tiếp tục chơi.

- Đội nào đánh được nhiều phết rơi vào hố của đội bạn là đội chiến thắng.

89. GÙI NƯỚC LÊN NƯƠNG

a. Mục đích, ý nghĩa, yêu cầu:

- Góp phần rèn luyện thân thể, sức mạnh dẻo dai, tinh thần tập thể và yêu lao động, sự hiểu biết về đời sống của đồng bào dân tộc ở miền núi... cho người chơi.

- Tạo không khí vui chơi sôi nổi, đoàn kết.

b. Số lượng, đội hình, địa điểm chơi:

- Số lượng người chơi không hạn chế, nếu đông chia thành nhóm 5 -7 người, mỗi nhóm có số lượng người chơi bằng nhau.

- Địa điểm chơi là sân trường, sân các điểm vui chơi, bãi cỏ... rộng rãi, bằng phẳng, sạch sẽ.

c. Hướng dẫn cách chơi:

- Chuẩn bị chơi:

+ Mỗi nhóm chuẩn bị một gùi có để xô nhỏ (có thể tích bằng nhau) bên trong gùi đựng nước.

+ Kẻ vạch xuất phát và điểm đến lấy nước - nơi có để một thùng nước to, 3 - 5 cái ca (có kích cỡ bằng nhau) để múc nước.

+ Người chơi xếp hàng dọc theo nhóm - người đứng đầu chơi đầu tiên phải đeo gùi sau lưng.

+ Các thùng đựng nước to để nhóm chơi đổ nước vào khi gùi được nhiều nước lên nương (về đích).

+ Quy định thời gian lấy nước cho mỗi lần chơi.

- Bắt đầu chơi:

+ Sau khi có hiệu lệnh, người đứng đầu đeo gùi đi thật nhanh đến điểm lấy nước, đặt gùi xuống múc một ca nước vào gùi xong, đeo gùi lên vai trở về điểm xuất phát rồi chuyển ngay gùi cho người đứng thứ 2. Người thứ 2 tiếp tục xuất phát thật nhanh đến điểm lấy nước, múc nước vào gùi và trở về thật nhanh cho người thứ 3, thứ 4, thứ 5… cho đến hết. Hết thời gian quy định, mặc dù còn người chưa đến lượt lấy nước nhưng nhóm chơi đó vẫn phải dừng lại, mang gùi nước lên nương (nộp cho quản trò) tại một địa điểm quy định.

+ Từng nhóm lần lượt đi gùi nước lên nương; nhóm 1 xong đến nhóm 2; nhóm 2 xong đến nhóm 3…

+ Sau khi các nhóm đã lấy nước và mang gùi nước lên nương (địa điểm đã được quy định), quản trò sẽ nhìn mức nước (hoặc đong từng ca cụ thể) trong xô để phân định nhóm nào gùi được nhiều hay ít nước lên nương. Nhóm nào gùi được nhiều nước nhất là nhóm thắng cuộc.

d. Luật chơi:

- Mỗi một người chơi khi lấy nước vào gùi chỉ được múc 1 ca, nếu lấy nhiều hơn là phạm quy, cả nhóm sẽ bị loại khỏi cuộc chơi để nhóm khác tiếp tục chơi.

- Xô đựng nước, ca múc nước phải bằng nhau.

- Các nhóm chơi không được lấy lá hoặc giấy bỏ vào trong xô nước nhằm để hạn chế nước không bị sánh ra ngoài trong khi di chuyển.

90. KÉO CO

a. Mục đích, ý nghĩa, yêu cầu:

- Góp phần rèn luyện sức khỏe, sự dẻo dai và khả năng vận động toàn thân, tính phối hợp và hiệp đồng tập thể... cho người chơi.

- Tạo không khí vui vẻ, thi đua, đoàn kết thân ái.

b. Số lượng, đội hình, địa điểm chơi:

- Số lượng người chơi không hạn chế, chia thành 2 đội, mỗi đội từ 5 - 7 người trở lên Nếu đông thì có thể chia thành nhiều đội chơi.

- Địa điểm chơi là sân trường, sân điểm vui chơi, sân nhà văn hóa, bãi cỏ ... rộng rãi bằng phẳng, sạch sẽ.

c. Hướng dẫn cách chơi:

- Chuẩn bị chơi:

+ Chuẩn bị dụng cụ kéo co: Một đoạn dây đay, dây thừng (vải, dù...) dài, mềm và to (hiện nay có dây chuyên dùng để kéo co). Một số nơi dùng cả cây tre để kéo hoặc nếu không có dụng cụ thì hai người đứng đầu nắm chặt lấy tay nhau để cả đội chơi phía sau ôm lưng nhau mà kéo.

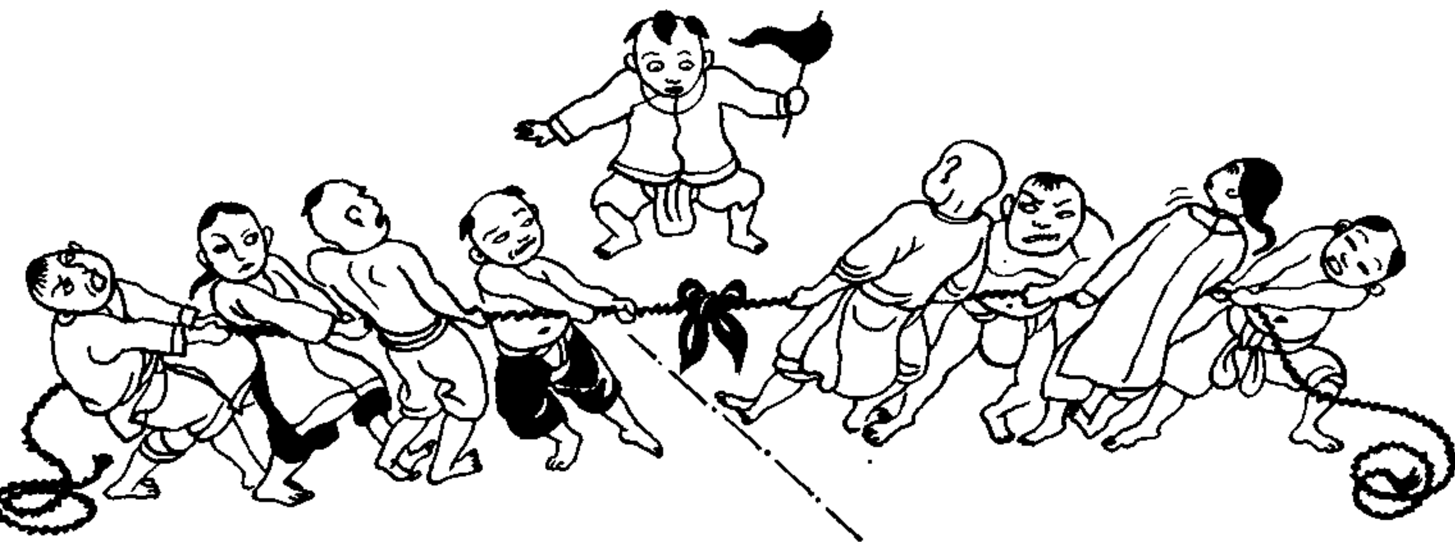
+ Cờ chỉ huy nhỏ cho mỗi bên (nếu thấy cần thiết).

+ Kẻ 3 vạch song song gồm 1 vạch chia đôi sân và 2 vạch cách vạch giữa từ 1 - 2m, cắm lá cờ vào vạch chia đôi sân làm điểm phân chia 2 bên. Hoặc có thể kẻ một vạch làm ranh giới chia đôi sân và cắm lá cờ làm điểm phân chia 2 bên.

+ Đánh dấu hoặc buộc một miếng vải đỏ vào giữa đoạn dây để làm mốc, làm điểm chuẩn làm cơ sở phân thắng thua cho hai bên.

+ Chia số người chơi thành 2 đội bằng số lượng và cân sức nhau, đứng đối mặt nhau tại 2 vạch quy định theo hàng dọc, đứng so le với nhau (người bên này dây, người bên kia dây), chân trước chân sau đứng ở tư thế vững chắc nhất, tay cầm dây. Thông thường hay xếp người khỏe nhất đứng ở đầu hàng.

+ Cử ra một tổ từ 1 - 3 người làm trọng tài. 1 trọng tài chính đứng giữa, 2 trọng



tài phụ theo dõi quan sát 2 đội. Trọng tài phải thông báo thể lệ trước khi trò chơi bắt đầu.

+ Phải đặt điểm mốc chuẩn chia đôi dây kéo ngay chính giữa vạch kẻ chia đôi ranh giới hoặc cử 1 trọng tài tay cầm điểm mốc của dây đứng ngay tại giữa vạch kẻ (tránh tình trạng dây bị các bên kéo lệch trước khi hiệu lệnh trò chơi bắt đầu).

- Bắt đầu chơi:

+ Trọng tài đứng trên vạch xuất phát, tay cầm cờ giơ cao và hô chuẩn bị: 1, 2... đến 3 thì phất cờ xuống, hai đội chơi bắt đầu kéo dây. Hai bên gồng hết sức mình kéo dây về phía đội mình. Nếu đội nào kéo và lôi được điểm mốc có buộc vải đỏ về phía bên mình là thắng, thường là khi đã chuyển nhích được 5 - 10 ly là có cơ dồn lực lôi tuột dây về phía đội mình làm đối phương mất đà ngã chồng lên nhau hoặc đội nào kéo được người đứng đầu của đội kia qua vạch giới hạn là thắng cuộc.

+ Mỗi hiệp thường kéo dài 5 - 10 phút (ngắn hay dài tùy vào sức lực của các đội chơi), 2 đội phải kéo 3 hiệp để phân thắng thua. Trường hợp kéo lâu mà bất phân thắng bại thì trọng tài cho 2 đội nghỉ lấy sức rồi lại thi đấu tiếp.

+ Trong khi các đội đang thi đấu, những người đứng ngoài hò reo cổ vũ "Cố lên, cố lên!"... tạo không khí sôi nổi, tiếp sức cho các đội đang chơi.

d. Luật chơi:

- Đội chơi nào kéo dây trước khi có hiệu lệnh là phạm quy phải chơi lại. Nếu phạm quy lần hai thì bị xử phạt thua keo đó.

- Đội nào có người chơi tuột tay ngã ngửa cũng bị phạt thua.

- Nếu 2 đội "chấp" nhau thì số lượng người chơi ở 2 đội có thể khác nhau.

91. LEO CỘT MỠ

a. Mục đích, ý nghĩa, yêu cầu:

- Góp phần rèn luyện sự khéo léo, sức mạnh, sự dẻo dai và phối hợp nhịp nhàng chân tay trong khi leo cột… cho người chơi.

- Tạo không khí vui vẻ, thi đua, đoàn kết.

b. Số lượng, đội hình, địa điểm chơi:

- Số lượng người chơi không hạn chế, chia thành từng đội, mỗi đội có ít nhất 3 người.

- Địa điểm chơi là sân trường, sân điểm vui chơi, sân nhà văn hóa… rộng rãi, bằng phẳng, sạch sẽ.

c. Hướng dẫn cách chơi:

- Chuẩn bị chơi:

+ Chuẩn bị dụng cụ: Chọn một cột gỗ hoặc cây tre to, thẳng, cao khoảng 5 - 6m, làm nhẵn, mịn các mắt, mấu trên các gióng, thân cây.

+ Đào hố chôn sâu cột xuống đất thật chắc chắn. Nếu làm được nhiều cột để thi cùng một lúc thì vui hơn. Dưới chân cột mỡ để rơm rạ, cát hoặc các tấm nệm để khi người chơi nếu có rớt ngã xuống cũng không bị thương.

+ Lấy mỡ hoặc bùn non bôi quét lên thân cột sao cho thật đều, thật trơn. Sau khi người chơi đầu thi xong, đến lượt người kế tiếp thì phải bôi mỡ lại để cho cột đảm bảo độ trơn, công bằng cho tất cả các người chơi.

+ Kẻ vạch xuất phát cách cột 2 - 3m.

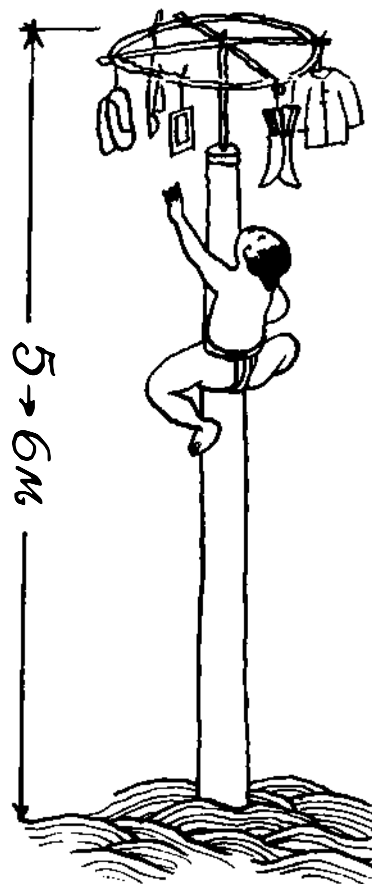
+ Cử 1 - 2 người làm trọng tài; thông báo thể lệ cuộc thi, tính thời gian leo cột của từng người thi.

+ Cho bốc thăm xác định thứ tự chơi.

- Bắt đầu chơi:

+ Khi có hiệu lệnh, người chơi đứng ở vạch xuất phát chạy tới leo lên cột, người chơi nào leo lên được đỉnh cột trong thơi gian ngắn nhất là người đạt giải nhất.

+ Những người chơi khác đứng tại chỗ quy định (cách xa từ 5 - 7m), reo hò cổ vũ các người thi tạo không khí sôi động, hào hứng.



d. Luật chơi:

- Nếu đang leo cột mà bị tụt xuống, chân chạm đất là coi như mất lượt, phải xếp hàng chờ đến lượt sau.

- Phần thưởng được trao sau khi cuộc thi kết thúc hoặc cũng có thể được treo trên một vòng tròn phía đỉnh cột, người chơi leo lên đỉnh cột có quyền tự chọn một phần thưởng cho mình.

Lưu ý: Để tổ chức trò chơi này phải đáp ứng các điều kiện sau:

- Phải để rơm rạ, cát hoặc các tấm nệm dưới chân cột để người chơi nếu có rớt ngã xuống cũng không bị thương.

- Trò chơi yêu cầu phải bôi mỡ hoặc bùn lên cột, tuy nhiên có thể thay thế bằng các loại khác như: dầu bóng, sáp thơm làm cho cột bóng, trơn nhưng vẫn đảm bảo vệ sinh, thẩm mĩ... cho người chơi.

92. NÉM (TUNG) CÒN

a. Mục đích, ý nghĩa, yêu cầu:

- Góp phần rèn luyện sự khéo léo, khả năng phán đoán, ước lượng... cho người chơi.

- Tạo không khí vui vẻ, thi đua, đoàn kết.

b. Số lượng, đội hình, địa điểm chơi:

- Số lượng người chơi không hạn chế, chia thành 2 đội (có thể chia thành 2 phe nam và nữ) đứng hai hàng đối diện, cách đều chân cột.

- Địa điểm chơi là bãi cỏ rộng, sân điểm vui chơi, sân nhà văn hóa... rộng rãi, bằng phẳng, sạch sẽ.

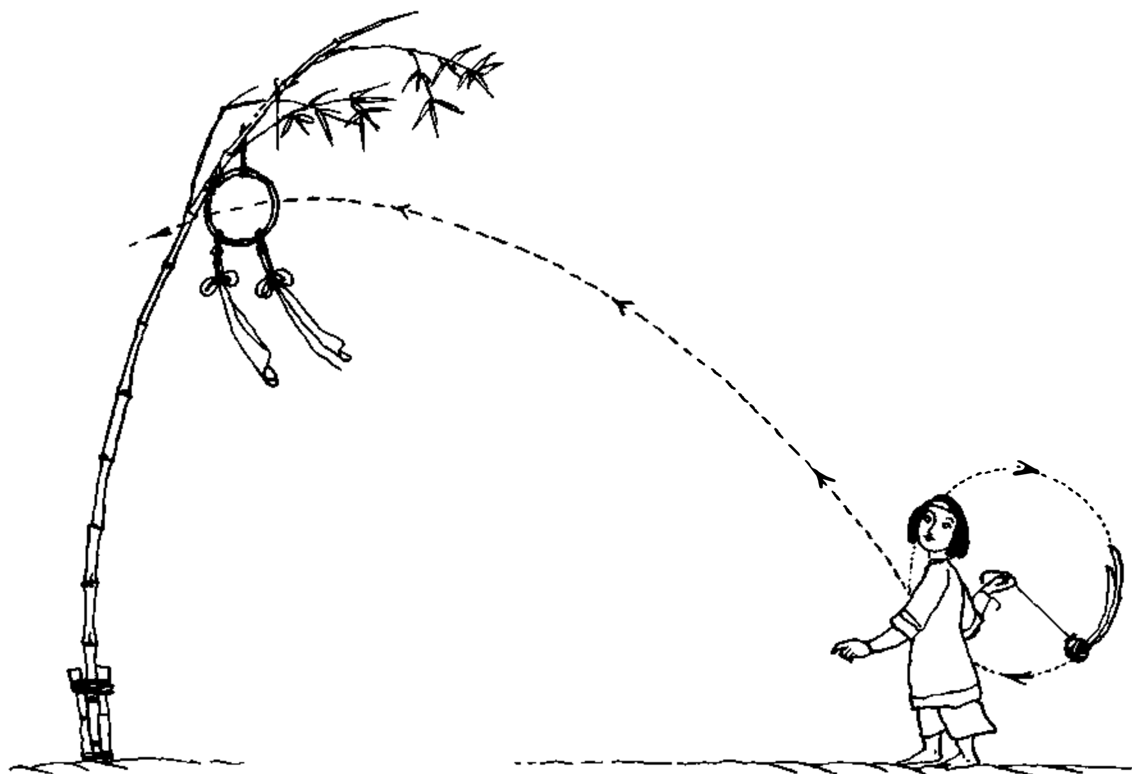
c. Hướng dẫn cách chơi:

- Chuẩn bị chơi:

Làm dụng cụ ném còn như sau:

+ Dựng cột để ném còn: Cột được làm bằng cây tre thẳng, có ngọn, cao từ 7 - 10m trở lên, chôn cột thật sâu cho chắc chắn. Gần ngọn có treo một vòng tròn uốn bằng nan tre hoặc bằng dây thép, đường kính khoảng 20cm, có quấn giấy màu 2 mặt: một mặt màu đỏ tượng trưng cho mặt trời, một mặt màu vàng tượng trưng cho mặt trăng (hiện nay một số nơi chỉ quấn giấy màu xung quanh vòng tròn).

+ Làm quả còn: Quả còn được làm bằng vải, kết nhiều màu lại thành những múi bọc chặt lấy các hạt lúa, hạt bông (bây giờ có nơi làm còn bằng vải vụn), ít đất, cát. Cuối múi là một túm tua dài kết bằng chỉ ngũ sắc (hoặc vải nhiều màu), dài 3 gang tay đủ để người cầm có thể vung vẩy tạo đà định hướng ném quả còn vào phông còn (vòng tròn).



+ Thành lập tổ trọng tài ghi nhận số lượng còn của từng đội ném thành công, để phân định thắng thua cho các đội.

+ Bốc thăm phân định thứ tự ném còn của từng đội.

+ Làm lễ khai hội trước khi ném còn: Người phụ trách (còn gọi là ông từ) đặt 2 quả còn lên mâm thực hiện nghi lễ khai còn, mong muốn mọi điều tốt đẹp đến với những người dự hội và tung 2 quả còn lên, mọi người xô nhau đón bắt còn, ai bắt được là người may mắn.

- Bắt đầu chơi:

+ Hai đội đứng đối diện nhau, cách đều chân cột. Người chơi của đội ném còn đứng cách xa chân cột từ 5 - 10m, tay cầm tua còn, quay quay còn hướng về phía thẳng góc với mặt phẳng vòng tròn trên đỉnh cột, ước lượng tính toán sao cho lúc buông tay tung còn bay lọt qua vòng tròn. Còn bay lọt qua (hay không qua) vòng tròn mà đội bên kia (đội chưa đến lượt ném còn) cố gắng bắt được quả còn vừa tung sang, thì giành được phần thưởng. Lần lượt các người chơi trong đội ra ném còn, hết đội này đến đội khác chơi.

+ Những người không ném còn đứng reo hò cổ vũ, tạo không khí vui vẻ. Nếu ai ném trúng đích thì được hoan hô.

d. Luật chơi:

- Nếu người chơi đang quay còn chuẩn bị tung mà đứt dây còn thì được tung lại.
- Người chơi nào ném còn lọt qua vòng tròn là thắng cuộc, đội chơi có nhiều người ném còn qua vòng tròn là đội thắng cuộc.
- Đội nào bắt được nhiều còn sẽ được điểm nhiều hơn và được tính điểm riêng.

93. NÉM CẦU

a. Mục đích, ý nghĩa, yêu cầu:

- Góp phần rèn luyện sự khéo léo, khả năng phán đoán, ước lượng… cho người chơi.
- Tạo không khí vui vẻ, thi đua, đoàn kết thân ái.

b. Số lượng, đội hình, địa điểm chơi:

- Số lượng người chơi không hạn chế, đứng thành một hàng dọc.

- Địa điểm chơi là bãi cỏ rộng, sân điểm vui chơi, sân nhà văn hóa... rộng rãi, bằng phẳng, sạch sẽ.

c. Hướng dẫn cách chơi:

- Chuẩn bị chơi:

+ Dựng cột để ném cầu: Cột được trồng bằng 2 cây tre (hoặc cau) cao khoảng 3m ở hai đầu sân.

+ Giỏ đựng cầu: Trên mỗi cây có treo một cái giỏ đan mắt cáo bằng tre hoặc nứa, đường kính từ 2 - 3 gang tay, có miệng và thủng đáy (giống như lưới bóng rổ).

+ Quả cầu: Làm bằng gỗ sơn son, quả bóng hoặc quả chanh, cam, bưởi...

+ Cử 1 người làm trọng tài ghi nhận lại các người chơi ném cầu trúng rổ.

+ Quy định mỗi người được ném 3 - 5 quả cầu.

+ Bốc thăm phân định thứ tự ném cầu của từng người chơi.

- Bắt đầu chơi: Người chơi xếp thành một hàng dọc đứng dưới cột, từng người lần lượt ném cầu vào giỏ từ 3 - 5 lần. Ném hết số lần của mình thì ra để người kế tiếp ném.

d. Luật chơi:

- Người chơi chỉ được ném đúng số lần quy định.

- Nếu quả cầu rơi xuống đất thì được nhặt lên ném tiếp cho đến hết số lượt thì thôi.

- Quả cầu nào lọt vào giỏ là thắng cuộc, nếu không ném trúng thì phải ra cho người kế tiếp chơi.

94. NÉM VÒNG

a. Mục đích, ý nghĩa, yêu cầu:

- Góp phần rèn luyện khả năng đo đạc, ước lượng để ném chính xác một vật... cho người chơi.

Trò chơi này hay được tổ chức trong các ngày hội xuân cho thiếu nhi tham gia. Nếu là ngày tết thì vật để ném vòng thường là hộp bánh kẹo, đồ chơi... nếu ném trúng thì được nhận luôn phần thưởng.

- Tạo không khí vui chơi sôi nổi, đoàn kết.

b. Số lượng, đội hình, địa điểm chơi:

- Số lượng người chơi không hạn chế, hình thức chơi cũng không bắt buộc - có thể chơi riêng lẻ hoặc chia thành các nhóm chơi.

- Địa điểm chơi là sân trường, sân các điểm vui chơi, sân nhà văn hóa, bãi cỏ... rộng rãi, bằng phẳng, sạch sẽ.

c. Hướng dẫn cách chơi:

- Chuẩn bị chơi: Tùy theo số lượng người chơi:

+ Chuẩn bị 5 - 7 vỏ chai (hoặc lon, hộp, vật...) có kích cỡ bằng nhau.

+ 15 - 20 cái vòng nhựa (hoặc vòng tre) có đường kính từ 15 - 20cm. Tùy theo đích ném là vật có cổ to thì vòng phải to sao cho vòng lọt được vào cổ vật, chai...

+ Đặt chai (hoặc hộp, vật) thành một hàng thẳng, mỗi chai (hoặc hộp, vật) cách nhau 50cm.

+ Vẽ vạch đứng ném cách vật ném từ 5 - 7m, tùy theo khả năng người chơi và mức

độ chơi ở các lần khác nhau mà tăng dần khoảng cách.

+ Người chơi xếp hàng, đứng dưới vạch kẻ. Có bao nhiêu chai (hoặc hộp, vật) làm vật ném thì có bấy nhiêu người chơi xếp hàng ở vạch để ném vòng. Mỗi người chơi được phát trước 3 - 5 vòng.

- Bắt đầu chơi: Sau khi nhận được lệnh chơi, người chơi quan sát, ước lượng và ném vòng vào cổ chai (hoặc hộp, vật). Nếu ai ném được nhiều vòng lọt vào cổ chai (hoặc hộp, vật) là người đó thắng cuộc.

d. Luật chơi:

- Khi ném vòng phải đứng dưới kẻ vạch quy định.
- Mỗi người chơi chỉ được ném đúng số vòng được quy định.
- Vòng phải lọt hẳn vào cổ (hoặc hộp, vật) mới được coi là ném trúng.

95. NHẢY BAO BỐ

a. Mục đích, ý nghĩa, yêu cầu:

- Góp phần rèn luyện thể lực, sức bật, sự khéo léo và khả năng giữ thăng bằng… cho người chơi.
- Tạo không khí vui vẻ, thi đua, đoàn kết.

b. Số lượng, đội hình, địa điểm chơi:

- Số lượng người chơi không hạn chế, nếu đông thì chia thành nhiều nhóm chơi. Các

người chơi dàn đội hình hàng ngang để chơi. Nếu nhiều đội chơi thì cả đội dàn thành hàng ngang một lần tại vạch xuất phát.

- Địa điểm chơi là sân trường, sân điểm vui chơi, sân nhà văn hóa… rộng rãi, bằng phẳng, sạch sẽ.

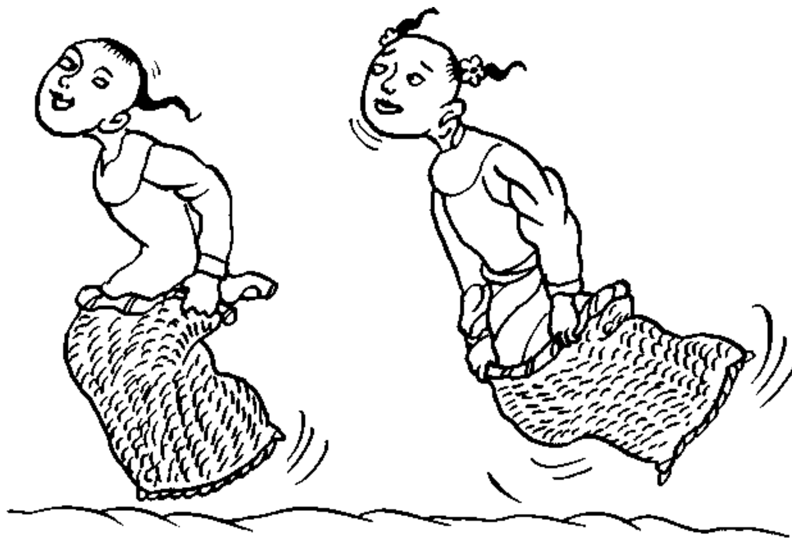
c. Hướng dẫn cách chơi:

- Chuẩn bị chơi:

+ Kẻ vạch xuất phát và đích đến tại đầu sân và cuối sân chơi.

+ Mỗi người chơi chuẩn bị 1 bao bố (bao tải).

+ Tất cả người chơi đứng thành hàng ngang tại vạch xuất phát, cho cả hai chân vào trong bao bố, kéo lên và buộc thắt trên đầu gối vừa khít 2 chân để không đi được. Nếu



bao bố to thì cho người chơi cầm hai mép bao bố lên cao ngang hông.

+ Cử 2 - 3 người chơi làm trọng tài; tiến hành kiểm tra và thông báo thời gian quy định nhảy và thể lệ cuộc chơi.

- Bắt đầu chơi: Khi nghe hiệu lệnh xuất phát, các người chơi bắt đầu nhảy về phía trước, chỉ được phép nhảy không được đi hay chạy, người chơi nào nhảy đến đích đầu tiên trong thời gian sớm nhất là người thắng cuộc.

d. Luật chơi:

- Phải quy định kích cỡ bao bố thống nhất và cách thắt (hoặc cầm) miệng bao bố ngay từ đầu. Nên chuẩn bị một loại bao và một loại dây ngay từ đầu.

- Người chơi nào không nhảy mà đi hoặc chạy là phạm quy.

- Người chơi nào bị té (ngã) thì coi như thua cuộc.

- Người chơi nào nhảy khéo, không bị té mà tới đích đầu tiên thì xếp hạng nhất, người kế tiếp xếp hạng nhì, hạng ba... theo thứ tự thời gian.

96. NÉM BÓNG BẮT TÙ BINH

a. Mục đích, ý nghĩa, yêu cầu:

- Góp phần rèn luyện thể lực, sự khéo léo nhanh nhẹn, chạy nhảy, nhanh tay, tinh mắt, khả năng phán đoán... cho người chơi.

- Tạo không khí vui vẻ, thi đua, tinh thần đoàn kết.

b. Số lượng, đội hình, địa điểm chơi:

- Số lượng người chơi không hạn chế, chia thành hai đội chơi A và B đều nhau, mỗi đội từ 7 người chơi trở lên và cử 1 bạn làm đội trưởng.

- Địa điểm chơi là sân nhà, sân trường, sân điểm vui chơi, sân nhà văn hóa, bãi cỏ.. rộng rãi, bằng phẳng, sạch sẽ.

c. Hướng dẫn cách chơi:

- Chuẩn bị chơi:

+ Kẻ giữa sân một vạch trắng phân chia ranh giới của 2 đội chơi.

+ 1 trái bóng (banh) da hoặc bóng nhựa thường dùng để đánh bóng chuyền.

+ Cử 3 người chơi làm trọng tài. Trọng tài mời 2 đội trưởng đứng đối diện nhau ngay vạch trắng giữa sân, các người chơi còn lại đứng bên phần sân của đội mình.

- Bắt đầu chơi: Trọng tài tung quả bóng lên, hai đội trưởng cố gắng nhảy lên đoạt cho bằng được quả bóng. Nếu đội trưởng nào đoạt được thì ném bóng cho các bạn mình và chạy về phía đội mình, đội trưởng còn lại không đoạt được bóng thì đứng tại chỗ làm "bia". Các người chơi bên đội đoạt được bóng dùng sức mạnh và sự khéo léo của mình ném bóng vào "bia", "bia" phải chụp dính quả bóng, nếu bóng rơi khỏi tay thì các người chơi trong đội của "bia" phải xông ra tìm mọi cách giữ cho quả bóng không rơi xuống đất. Nếu bóng rơi xuống đất thì "bia" phải chịu làm "tù binh", bị người chơi đội đối phương bắt về đứng phía sau hàng ngũ đội mình.

Khi "tù binh" bị nhốt phía sau hàng ngũ đối phương, các người chơi trong đội của "tù binh" ném bóng bổng cho "tù binh", "tù binh" cố gắng chụp sao cho được quả bóng và tìm cách ném trúng một người chơi trong đội đối phương rồi chạy nhanh về đội mình. Tương tự, người chơi của đội để "tù binh" chạy mất, khi bị "tù binh" ném bóng trúng phải chụp cho dính quả bóng, nếu chụp hụt thì các người chơi trong đội phải cứu nguy bằng cách

không cho bóng rơi xuống đất, nếu để bóng rơi xuống đất thì người chơi đó bị đội đối phương bắt về đội mình làm "tù binh".

d. Luật chơi:

- Khi "tù binh" chụp được bóng và ném bóng vào người chơi của đội đối phương và bỏ chạy thì người chơi bất kì của bên đội có "tù binh" vừa chạy mất phải chụp được quả bóng và tìm cách ném trúng ngay "tù binh" vừa vượt ngục. Nếu bóng ném rớt xuống đất mà "tù binh" chạy qua khỏi lằn ranh thì coi như thoát ngục, nếu bóng ném trúng "tù binh" khi "tù binh" chưa vượt qua khỏi vạch ranh giới thì bị bắt trở lại tiếp tục làm tù binh.

- Các người chơi phải biết kĩ thuật ném bóng: Bóng phải căng và xoáy, vừa bay trên không vừa xoáy vòng tròn, do đó muốn bắt bóng dính phải dùng ngực và hai tay ôm chặt bóng như thủ môn bắt bóng. Nếu bắt bóng trên không bằng tay, bóng xoáy mạnh sẽ dễ làm trật khớp các ngón tay và rơi xuống đất.

- Bóng được ném qua ném lại, bên nào để bóng rớt xuống đất thì người bị ném trúng đầu tiên phải chịu làm tù binh.

- Đội nào bắt được nhiều "tù binh" là đội thắng cuộc. Đội thắng được phần thưởng hoặc được đội thua cõng một vòng quanh sân.

97. THI NẤU CƠM

a. Mục đích, ý nghĩa, yêu cầu:

- Góp phần rèn luyện sự khéo léo, kĩ năng ứng xử nhanh nhẹn trong mọi tình huống… cho người chơi.

- Tạo không khí vui vẻ, thi đua, đoàn kết thân ái.

b. Số lượng, đội hình, địa điểm chơi:

- Số lượng người chơi không hạn chế, chia thành từng đội, mỗi đội có ít nhất 2 - 4 người (nam, nữ bằng nhau).

- Địa điểm chơi là sân nhà, sân trường, sân điểm vui chơi, sân nhà văn hóa, bãi cỏ… rộng rãi, bằng phẳng, sạch sẽ.

c. Hướng dẫn cách chơi:

- Chuẩn bị chơi:

+ Tùy theo hình thức thi nấu cơm, mỗi đội chuẩn bị một khúc cây dài 3m làm đòn



gánh, một đoạn dây thép để làm giá (giống quang gánh) để treo nồi nấu cơm (nếu nồi có quai treo thì không cần làm giá).

+ Kẻ trên 2 đầu sân chơi vạch xuất phát và vạch đích đến.

+ Thông báo thể lệ trò chơi, thời gian quy định, đánh số thứ tự từng đội chơi, kiểm tra số người chơi của từng đội, và công tác chuẩn bị của các đội.

+ Cấp vật liệu nấu cơm cho các đội thi: Mỗi đội được cấp 1 nồi nấu cơm, 1 lon gạo, 1 lít nước, 2 - 3 cây củi hoặc tre nứa chẻ nhỏ rồi nhóm thành từng bó (dài 0,5m đường kính 1,5-2m). 2 cây diêm, giấy mồi lửa. Tùy theo hình thức thi nấu cơm, các đội chuẩn bị các dụng cụ thi còn lại.

+ Tập trung các đội tại vạch xuất phát, hoặc địa điểm quy định.

- Bắt đầu chơi:

Có 2 cách thi nấu cơm như sau:

+ Bịt mắt nấu cơm: Khi có hiệu lệnh bắt đầu, hai người chơi: 1 người bịt mắt, 1 người bị buộc 2 tay vào nhau. Người buộc tay phải ngồi một chỗ và điều khiển người bịt mắt thực hiện các thao tác nấu cơm bằng lời nói.

+ Vừa đi vừa nấu cơm: Khi có hiệu lệnh bắt đầu, đội chơi vừa đi vừa thực hiện các thao tác vo gạo, nhóm lửa, treo nồi nấu cơm. Phân công 2 người khiêng nồi, 1 người nấu cơm, 1 người cầm củi.

d. Luật chơi:

- Nếu hết củi mà cơm chưa chín, các đội chơi đề nghị Ban tổ chức bổ sung củi là bị trừ điểm.

- Hết thời gian quy định, đội nào xong trước và cơm dẻo, chín, ngon là thắng.

98. THẢ DIỀU

a. Mục đích, ý nghĩa, yêu cầu:

- Góp phần giáo dục, bồi dưỡng tình yêu quê hương, đất nước; rèn luyện sự khéo tay, sự tính toán và khả năng điều khiển vật… cho người chơi.

- Tạo cho người chơi sự thư giãn, thoải mái và không khí vui vẻ, thi đua, đoàn kết...

b. Số lượng, đội hình, địa điểm chơi:

- Số lượng người chơi không hạn chế, nếu đông thì chia thành nhiều nhóm.

- Địa điểm thả diều là nơi có không gian thoáng đãng (nơi không có dây điện cao thế, có cây to cao), có gió, có chỗ buộc diều, có đường chạy để kéo diều - thường hay chọn bãi biển, bờ đê hoặc quảng trường.

c. Hướng dẫn cách chơi:

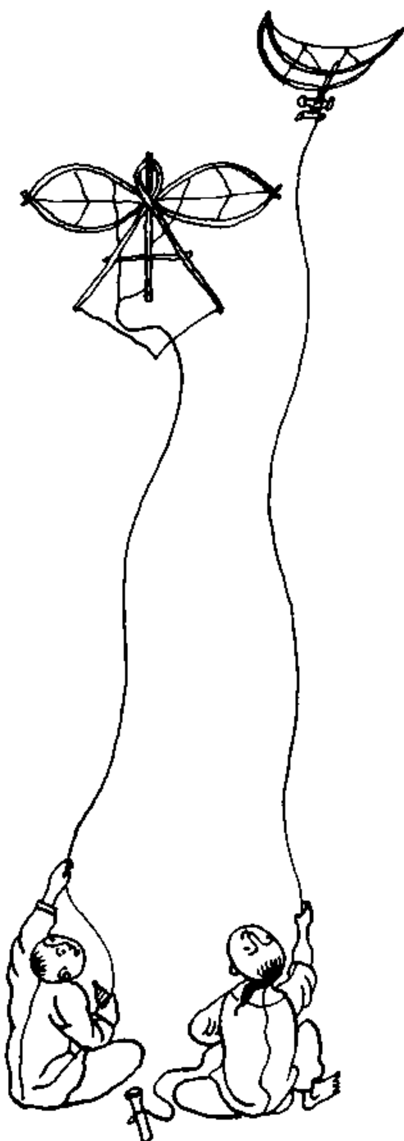
- Chuẩn bị chơi:

+ Quy định mỗi người chơi tự chuẩn bị trước 1 diều (hoặc tùy điều kiện cụ thể, có thể tổ chức cho người chơi thi làm diều trước, sau đó tiến hành thi thả diều sau). Để thống nhất, nên quy định trước một số điểm như sau: kích cỡ, màu sắc, hình dáng diều, sáo diều, vật liệu làm diều và dây diều… giống nhau hoặc tùy ý; quy định nội dung, cách thức chấm diều phù hợp.

+ Các người chơi hoặc nhóm chơi đứng vào vị trí quy định.

+ Cử 1 - 2 người làm trọng tài.

- Bắt đầu chơi: Sau khi có hiệu lệnh, các người chơi hoặc nhóm chơi lựa chiều gió cho diều đâm thẳng vút lên, kéo dây chạy đưa đà cho diều cứ thế bốc dần lên cao,



không chao đảo, không sâm sựt. Càng lên cao, no gió, tiếng sáo diều mới âm vang, tỏa rộng, ngân đều... Diều nào bay lên được cao hơn, ổn định không chao đảo hoặc bổ nhào xuống ít hơn là diều thắng cuộc.

d. Luật chơi:

- Trong khi chơi, nếu diều nào bị đứt dây thì bị loại.

- Trong cùng một thời gian thả diều, cùng một quãng đường, diều nào bay lên cao hơn, tiếng sáo tỏa rộng, ngân đều và ổn định hơn là thắng cuộc.

- Trong quá trình chơi, nếu người điều khiển diều tự làm rối dây diều của mình, vướng và làm rối dây diều của bạn thì bị trừ điểm.

- Cộng thêm điểm cho các diều nào có hình dáng to, trang trí đẹp, hoặc sáng tạo ra các kiểu lạ mắt...

99. VẬT VOI

a. Mục đích, ý nghĩa, yêu cầu:

- Góp phần rèn luyện thân thể, tinh thần đồng đội và sức mạnh tập thể... cho người chơi.

- Tạo không khí vui vẻ, thi đua, đoàn kết.

b. Số lượng, đội hình, địa điểm chơi:

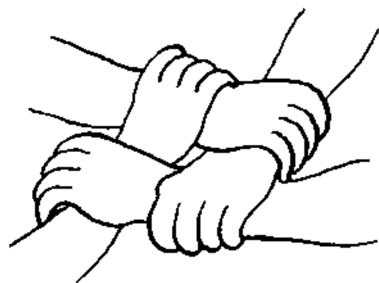
- Số lượng người chơi không hạn chế, chia làm 2 bên và làm thành nhiều cỗ voi. Mỗi cỗ voi gồm 3 người: 2 người làm voi và 1 người cưỡi voi.

- Địa điểm chơi là sân trường, sân điểm vui chơi, sân nhà văn hóa, bãi cỏ... rộng rãi, bằng phẳng, sạch sẽ.

c. Hướng dẫn cách chơi:

- Chuẩn bị chơi:





+ Sắp xếp cỗ voi: Hai người làm voi đứng đối mặt với nhau, tay người này nắm lấy tay người kia, tay trái khuỳnh ra và nắm lấy tay phải của mình (đan tay giống như đan rổ) tạo thành một ghế ngồi vững chãi bằng các cánh tay. Người cưỡi voi sẽ cưỡi (ngồi) lên đó và ra trận. Thi đấu 3 trận, mỗi người được cưỡi voi một trận.

+ Cử 2 - 3 người làm trọng tài; thông báo thể lệ trước khi vào trận đấu: Thi đấu theo hình thức một chọi một hoặc thi đấu theo hình thức tập thể.

+ Các cỗ voi của 2 bên tập trung tại vạch xuất phát. Nếu sân chơi rộng rãi thì cho nhiều cỗ voi của 2 bên thi đấu cùng một lúc.

- Bắt đầu chơi:

+ Sau khi có hiệu lệnh, các cỗ voi 2 bên tiến lại gần nhau, người cưỡi voi đội bên này tìm cách bám, víu lấy người cưỡi coi của đội bên kia (đánh giáp lá cà) để kéo, đẩy, vật... làm sao cho người cưỡi voi đối phương bị ngã hoặc tụt đổ rời khỏi voi của mình là thắng trận.

d. Luật chơi:

- Cỗ voi làm cho người cưỡi voi đối phương bị ngã hoặc tụt đổ rời khỏi voi của mình là thắng trận. Cỗ voi nào thắng đối phương rồi thì được quyền đi giúp đồng đội để đội mình giành thắng lợi hoàn toàn trở thành đội thắng cuộc.

- Chỉ người cưỡi voi mới được co kéo, vật nhau... với người cưỡi voi đối phương nhưng không được túm tóc, túm quần áo, đánh đấm nhau trong khi đang co kéo.

- Người cưỡi voi nào bị bung khỏi chỗ ngồi trên lưng voi hoặc bị tuột chân xuống đất là thua.

100. VẬT CẦU (CÙ)

a. Mục đích, ý nghĩa, yêu cầu:

- Góp phần rèn luyện thân thể, sự khéo léo và tinh thần phối hợp tập thể... cho người chơi.

- Tạo không khí vui vẻ, thi đua, đoàn kết.

b. Số lượng, đội hình, địa điểm chơi:

- Số lượng người chơi không hạn chế, khoảng 14 người trở lên, chia thành 2 đội bằng nhau để chơi.

- Địa điểm chơi là sân trường, sân điểm vui chơi, sân nhà văn hóa... rộng rãi, bằng phẳng, sạch sẽ, là sân cát càng tốt. Tùy theo số lượng người chơi ít hay nhiều mà chọn diện tích phù hợp (thường thì dài 50m, rộng 25m).

c. Hướng dẫn cách chơi:

- Chuẩn bị chơi:

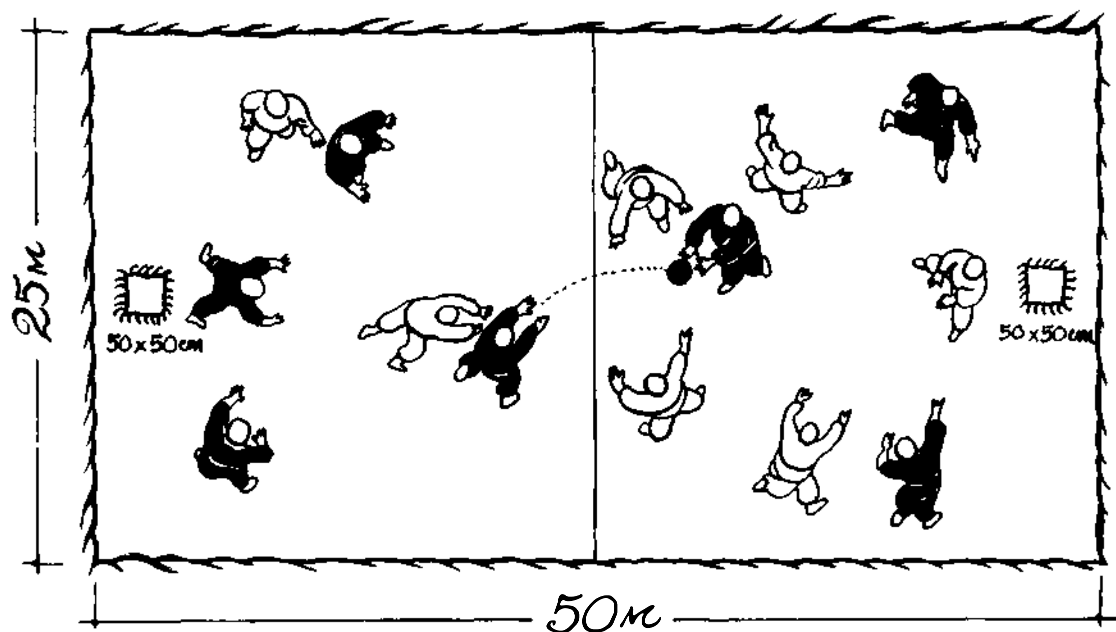
+ Chuẩn bị quả cầu: Làm bằng gỗ, đẽo tròn, to và nặng vừa sức chơi, sơn đen hoặc đỏ. Có nơi làm bằng quả bưởi to hoặc gọt bằng gốc chuối (đã luộc chín). Đường kính 25 - 30cm, cân nặng từ 3 - 5kg, có độ dẻo để không bị vỡ trong khi chơi.

+ Kẻ vạch vôi chia đôi sân, hai đầu sân có đào một cái hố sâu 50 x 50cm gần sít với quả cầu.

+ Hai đội mặc quần áo và thắt lưng thi đấu có màu sắc khác nhau. Dàn quân ở hai bên sân, quả cầu được đặt ở chính giữa vạch vôi.

+ Cử 2 - 3 người làm trọng tài; thông báo thể lệ cuộc chơi.

- Bắt đầu chơi:



+ Khi nghe hiệu lệnh, tất cả người chơi của 2 đội xô vào giành lấy cầu bằng hai tay rồi tung chuyển cho đồng đội đưa về bên sân đối phương, ném được xuống hố là thắng.

+ Trong khi thi đấu, người xem bên ngoài hò reo, thúc giục tinh thần các đội. Bên mất cầu thì bằng mọi cách để tranh giành cầu về phe mình, còn phe kia thì ra sức lừa đối phương, bảo vệ cầu hoặc bảo vệ đồng đội đã ôm được quả cầu để người này di chuyển về hố đối phương ném vào hố giành chiến thắng hoặc khó khăn quá lại tung ra ngoài vòng vây cho đồng đội của mình dẫn tiếp, tìm cơ hội thuận lợi khác để ném cầu vào hố đối phương.

d. Luật chơi:

- Bên nào giành và đưa được cầu vào hố của đối phương là được tính điểm. Để đưa được cầu vào hố không phải dễ dàng vì phải giành giật quyết liệt, bên nào cũng tìm cách cản phá đối phương đưa cầu vào hố của mình. Người chơi của các bên trong khi tranh bóng, di chuyển bảo vệ đồng đội giữ bóng được quyền chen lấn, cản trở, lừa, gây khó khăn... nhưng không được cố tình ác ý xô ngã, đạp chân, ngáng chân gây tai nạn cho đối phương.

- Khi quả cầu bị ném văng ra ngoài, trọng tài nhặt cầu tung trở lại vị trí giữa sân cho các đội chơi tiếp.

- Mỗi lần cầu lọt vào hố đối phương được tính 1 điểm, kết thúc trận đấu bên nào ném được nhiều cầu vào hố của bên kia, được nhiều điểm là bên thắng cuộc.

MỤC LỤC

B. TRÒ CHƠI TRONG CÁC BÀI HÁT ĐỒNG DAO

PHẦN II: TRÒ CHƠI DÂN GIAN THIẾU NHI TRONG NGÀY HỘI

TÀI LIỆU THAM KHẢO

1. *Trò chơi dân gian của trẻ em Việt Nam* của Phạm Vĩnh Thông (chủ biên), Phạm Mạnh Tùng, Phạm Hoàng Dương - Nhà xuất bản Văn hóa dân tộc năm 2000.

2. *Trò chơi dân gian* (tập 10) của Trần Phiêu, Triết Giang - Nhà xuất bản Trẻ năm 2007.

3. *150 trò chơi dân gian Việt Nam* của Nguyễn Thị Hồng - Nhà xuất bản Lao động xã hội năm 2008.

4. *Sổ tay Trường học thân thiện, học sinh tích cực 2008-2013* - Ban chỉ đạo Phong trào thi đua "Xây dựng Trường học thân thiện, học sinh tích cực" Bộ Giáo dục và Đào tạo

5. *Một số chuyên đề bồi dưỡng Cán bộ quản lí và giáo viên THCS* - Trần Đình Châu - Nhà xuất bản Giáo dục Việt Nam, 2012

100 TRÒ CHƠI DÂN GIAN CHO THIẾU NHI

NHÀ XUẤT BẢN KIM ĐỒNG
55 Quang Trung, Q. Hai Bà Trưng, Hà Nội
ĐT: (04) 3 943 4730 - 3 942 8632 - Fax: (04) 3 822 9085
Website: www.nxbkimdong.com.vn - Email: kimdong@hn.vnn.vn

CHI NHÁNH NXB KIM ĐỒNG TẠI MIỀN TRUNG
102 Ông Ích Khiêm, TP. Đà Nẵng. ĐT: (0511) 3 812 335 - Fax: (0511) 3 812 334
Email: cnkimdongmt@nxbkimdong.com.vn

CHI NHÁNH NXB KIM ĐỒNG TẠI TP. HỒ CHÍ MINH
276 Nguyễn Đình Chiểu, Q.3, TP. Hồ Chí Minh.
ĐT: (08) 3 930 3447 - Fax: (08) 3 930 5867
Email: cnkimdong@nxbkimdong.com.vn

Chịu trách nhiệm xuất bản : PHẠM QUANG VINH
Chịu trách nhiệm bản thảo : NGUYỄN HUY THẮNG
Biên tập : NGUYỄN THÚY LOAN
Trình bày : NGUYỄN KIM ĐIỆP
Sửa bài : THU THỦY

In 2.000 bản - Khổ 20,5 cm x 18,5 cm - Tại Công ty TNHH In và DVTM Phú Thịnh
Đăng kí kế hoạch xuất bản số: 03-2014/CXB/1151-208/KĐ cấp ngày 03/12/2013
Quyết định xuất bản số: 83/QĐKĐ kí ngày 17/3/2014
In xong và nộp lưu chiểu tháng 3/2014.







6141100010009
Giá : 45.000đ

